

**FUNGSI DAN BENTUK MUSIK IRINGAN SENDRATARI
RAMAYANA DALAM ADEGAN SHINTA *ILANG*
UKM KAMASETRA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh :
Taufik Ardiyanto
10208244026

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul Fungsi dan Bentuk Musik Iringan Sendratari Ramayana

Dalam Adegan Shinta Ilang di UKM Kamasetra ini telah disetujui oleh

pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 7 Januari 2015

Yogyakarta, 7 Januari 2015

Pembimbing I

Drs. Herwin Yogo Wicaksono, M.Pd.
NIP 19610610 198812 1 001

Pembimbing II

Dra. Heni Kusumawati, M.Pd.
NIP 19671126 199203 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Fungsi dan Bentuk Iringan Musik Sendratari Ramayana Dalam Adegan Shinta *Ilang* UKM Kamasetra ini telah dipertahankan didepan dewan penguji pada 10 Februari 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Tumbur Silaen, S.Mus., M.Hum.	Ketua Penguji		18/02/2015
Dra. Heni Kusumawati, M.Pd.	Sekretaris Penguji		18/02/2015
Drs. Sritanto, M.Pd.	Penguji I		17/02/2015
Drs. Herwin Yogo Wicaksono, M.Pd.	Penguji II		18/02/2015

Yogyakarta, 18 Februari 2015

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M. Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Taufik Ardiyanto

NIM : 10208244026

Program Studi : Pendidikan Seni Musik

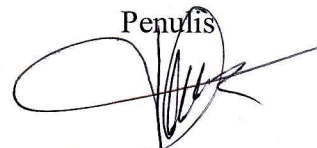
Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 7 Januari 2015

Penulis



Taufik Ardiyanto

NIM. 10208244026

PERSEMBAHAN

1. *Teruntuk ayahanda Puryanto (almarhum) dan ibunda Partimah...yang selalu mendoakan, mendampingi serta mendukung dalam segala hal, baik moral maupun materiiil.*
2. *Keluarga besarku yang selalu memberikan motifasi, sehingga menumbuhkan semangatku dalam menyelesaikan tugas akhir ini.*
3. *Seorang terkasih, Isya..yang mendampingi serta selalu ada dalam susah dan senang selama proses menyelesaikan tugas akhir ini.*

MOTTO

*Saat kamu ingin menyerah,
ingatlah kembali alasan mengapa kamu selama ini dapat
bertahan.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkat-Nya yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Skripsi ini terselesaikan berkat bantuan, pendampingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:.

1. Drs. Herwin Yogo Wicaksono, M.Pd, dosen pembimbing I.
2. Dra. Heni Kusumawati, M.Pd, dosen pembimbing II.
3. Pelaku Seni UKM Kamasetra UNY.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis sangat mengharapkan masukan, kritik, dan saran. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Penulis,
Taufik Ardiyanto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. KAJIAN TEORI.....	7
A. Kerangka Teori.....	7
1. Fungsi Musik.....	7
2. Bentuk Musik.....	8
3. Ekspresi.....	14
4. Sendratari Ramayana.....	17
5. Instrumen Musik.....	19
B. Penelitian yang Relevan.....	26

BAB III. METODE PENELITIAN.....	28
A. Desain Penelitian.....	28
B. Tempat, dan Waktu.....	29
C. Tahap-tahap Penelitian.....	30
a. Pra lapangan.....	30
b. Lapangan.....	31
c. Pasca lapangan.....	32
D. Subjek dan Objek Penelitian.....	33
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Pengumpulan Data.....	34
Observasi.....	34
Wawancara.....	35
Dokumentasi.....	36
G. Keabsahan Data.....	36
H. Analisis Data.....	39
1. Reduksi data.....	40
2. Penyajian data.....	40
3. Kesimpulan.....	41
 BAB IV. FUNGSI DAN BENTUK MUSIK IRINGAN SENDRATARI RAMAYANA DALAM ADEGAN SHINTA ILANG UKM KAMASETRA.....	 42
A. Fungsi Musik Iringan.....	42
1. Fungsi musik sebagai pengiring tari.....	42
2. Fungsi musik sebagai sarana komunikasi.....	43
3. Fungsi musik sebagai pengungkap emosional.....	44
B. Bentuk Musik Iringan.....	45
1. Bentuk musik iringan adegan Shinta <i>ilang</i> bagian satu.....	46
2. Bentuk musik iringan adegan Shinta <i>ilang</i> bagian dua.....	49
3. Bentuk musik iringan adegan Shinta <i>ilang</i> bagian tiga.....	52
4. Bentuk musik iringan adegan Shinta <i>ilang</i> bagian empat...	56
5. Bentuk musik iringan adegan Shinta <i>ilang</i> bagian lima.....	59
6. Bentuk musik iringan adegan Shinta <i>ilang</i> bagian enam.....	63
7. Bentuk musik iringan adegan Shinta <i>ilang</i> bagian tujuh.....	69
8. Bentuk musik iringan adegan Shinta <i>ilang</i> bagian delapan...	71
 BAB V. PENUTUP.....	 82
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA.....	86
DAFTAR LAMAN.....	88
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Seperangkat Bonang.....	19
Gambar 2 : Gender.....	19
Gambar 3 : Demung.....	19
Gambar 4 : Saron.....	20
Gambar 5 : Slenthem.....	20
Gambar 6 : Ketuk dan Kempyang.....	20
Gambar 7 : Kenong.....	21
Gambar 8 : Kempul.....	21
Gambar 9 : Gong.....	21
Gambar 10 : Gambang.....	22
Gambar 11 : Kendang Sabet.....	22
Gambar 12 : Kendang Bem dan Kendang Ketipung.....	22
Gambar 13 : Siter.....	23
Gambar 14 : Rebab.....	23
Gambar 15 : Suling.....	24
Gambar 16 : Teknik Triangulasi Sumber.....	36
Gambar 17 : Adegan Rama, Shinta, dan Lesmana di Alasdandaka.....	47
Gambar 18 : Adegan Kidang menggoda Shinta.....	51
Gambar 19 : Adegan Permohonan agar Kidang ditangkap.....	52
Gambar 20 : Adegan Lesmana menghalangi Shinta agar tidak pergi.....	54
Gambar 21 : Adegan Doa Lesmana dan Membuat Rajah Kalacokro.....	55
Gambar 22 : Adegan Rahwana datang menghampiri Shinta.....	57
Gambar 23 : Adegan Perubahan Rahwana menjadi pengemis tua.....	60
Gambar 24 : Adegan Shinta berhasil ditangkap Rahwana.....	61
Gambar 25 : Adegan Rahwana akan membawa Shinta ke Alengka.....	63
Gambar 26 : Adegan Upaya Rama menangkap Kidang.....	64
Gambar 27 : Adegan Peperangan Cakil dengan Rama.....	67
Gambar 28 : Adegan Kekecewaan Rama	70

Gambar 29 : Adegan Jatayu menari di awan.....	73
Gambar 30 : Adegan Jatayu berpapasan dengan Rahwana	75
Gambar 31 : Adegan Jatayu ditebas kedua sayapnya oleh Rahwana.....	76
Gambar 32 : Adegan Jatayu ditolong oleh Lesmana dan Rama.....	77
Gambar 33 : Adegan Informasi tentang Shinta sebelum Jatayu meninggal....	78
Gambar 34 : Adegan Jiwa dan Raga Jatayu menghilang.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Struktur Permainan Bentuk Musik Lancaran

Tabel 2. Struktur Permainan Bentuk Musik Ketawang

Tabel 3. Struktur Permainan Bentuk Musik Ladrang

Tabel 4. Struktur Permainan Bentuk Musik Srepeg

Tabel 5. Struktur Permainan Bentuk Musik Sampak

Tabel 6. Pedoman Observasi

Tabel 7. Pedoman Wawancara

Tabel 8. Pedoman Dokumentasi

Tabel 9. Data Narasumber

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Panduan Observasi.....	89
Lampiran 2. Panduan Wawancara Mendalam.....	90
Lampiran 3. Panduan Studi Dokumentasi.....	93
Lampiran 4. Data Narasumber.....	94
Lampiran 5. Hasil Wawancara.....	95
Lampiran 6. Notasi Ramayana adegan Shinta ilang UKM Kamasetra.....	111
Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian.....	115

FUNGSI DAN BENTUK MUSIK IRINGAN SENDRATARI RAMAYANA DALAM ADEGAN SHINTA *ILANG* UKM KAMASETRA

Oleh:
Taufik Ardiyanto
NIM 10208244026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* di UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini diharapkan akan menambah kualitas penyajian sendratari Ramayana di UKM Kamasetra.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah pelaku seni sendratari Ramayana UKM Kamasetra. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi dengan peneliti sebagai instrumen penelitiannya. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik, sedangkan analisis data diperoleh melalui reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Fungsi musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* antara lain: sebagai pengiring tari, sebagai sarana komunikasi, dan sebagai pengungkap emosional. (2) Bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* memiliki beberapa bentuk musik, yaitu: Ladrang, Ketawang, Lancaran, Gangsaran, Palaran, Sampak, dan Srepeg. Bentuk musik ladrang mempunyai struktur 32 *sabetan* dalam setiap satu gong *gedhe*, ladrang memberikan suasana agung, wibawa dan mempesona. Bentuk musik ketawang mempunyai struktur 16 *sabetan* dalam setiap satu gong *gedhe*, ketawang bernuansa iba, sedih, dan haru. Bentuk musik Lancaran mempunyai struktur 16 *sabetan* dalam setiap satu gong *gedhe*. Lancaran dalam iringan tersebut memberikan nuansa riang gembira dan lincah. Bentuk musik gangsaran dalam iringan tersebut digunakan untuk peralihan sebuah bentuk musik yang satu dengan yang lain. Bentuk palaran menggunakan *Mijil laras slendro pathet barang*, sebagai luapan hati Rama. Bentuk musik sampak mempunyai struktur 16 *sabetan* dalam setiap satu gong *gedhe*, digunakan dalam suasana tegang, terkejut, dan *ending* sebuah adegan perkelahian. Bentuk musik srepeg mempunyai struktur 32 *sabetan* dalam setiap satu gong *gedhe*, digunakan untuk mengiringi awalan sebuah adegan perkelahian, adegan sedih, dan perpindahan sebuah adegan.

Kata kunci: fungsi, bentuk, sendratari Ramayana

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan hidupnya dan bersifat indah, hingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia (Ki Hajar Dewantara dalam Sulisty, 2005:2). Manusia memerlukan keindahan dalam memenuhi kebutuhan fisik dan psikisnya, sehingga manusia disebut sebagai penikmat keindahan. Keindahan dapat ditemui dalam berbagai seni yang disajikan disela-sela aktivitas manusia. Menurut Ali (2006:20-21), seni dibagi menjadi 4 cabang, yaitu seni rupa, seni teater, seni tari, dan seni musik.

Seni musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, yaitu irama, melodi, bentuk atau struktur lagu, dan ekspresi sebagai satu kesatuan (Jamalus, 1988:1). Seni musik dapat dinikmati melalui media audio (pendengaran) dan audio visual (pendengaran dan penglihatan), yaitu dapat dinikmati hanya dengan didengarkan dan dapat dinikmati secara *live* atau video berupa gambar beserta suara. Musik sendiri memiliki fungsi bagi manusia menurut Ali (2006:15). Secara umum fungsi musik dalam masyarakat Indonesia antara lain sebagai sarana upacara kebudayaan, hiburan, ekspresi diri, ekonomi, komunikasi, dan pengiring tari.

Musik sangatlah penting dalam suatu penyajian tari, walaupun keduanya bisa berdiri sendiri-sendiri, tetapi musik dalam sebuah penyajian

tari merupakan unsur pendukung yang penting untuk membuat sajian dari tari tersebut menjadi bagus. Musik dalam mengiringi sebuah tarian juga menambah keindahan dalam gerakan disetiap tarian, memberikan nuansa susah, sedih dan senang dalam setiap penyajian tari contohnya sendratari Ramayana.

Sendratari Ramayana adalah sebuah pertunjukan tari tanpa dialog yang menceritakan Rama dan Shinta. Pertunjukan Sendratari Ramayana merupakan kolaborasi antara seni tari dan seni musik yang disajikan dalam 7 *kanda* (bagian) yaitu: *bala kanda*, *ayodya kanda*, *aranya kanda*, *kiskenda kanda*, *sundara kanda*, *yuda kanda*, *uttara kanda* (Solichin, 2009:30-31). Setiap *kanda* menggunakan iringan yang berbeda dan memiliki ciri khas masing-masing. Menurut Solichin (2009:31), *aranya kanda* menceritakan penculikan Dewi Shinta yang dilakukan Rahwana. Burung Jatayu berusaha menolong tetapi tidak berhasil, bahkan ia sendiri harus mati terbunuh oleh pedang Rahwana. Sebelum Jatayu mati masih sempat menyampaikan berita hilangnya Dewi Shinta kepada Rama.

Adegan Shinta *ilang* adalah adegan dimana Rama harus kehilangan istri tercintanya Dewi Shinta, Dewi Shinta diculik oleh Rahwana raja dari Alengka, Jatayu yang mencoba untuk menyelamatkan Shintapun harus mati terbunuh oleh Rahwana. Pada adegan ini banyak sekali timbul emosi jiwa yang signifikan, perlu banyak faktor pendukung untuk memunculkan emosi tersebut, salah satunya adalah dari iringan yang disajikan.

Sendratari Ramayana sering dipentaskan di kompleks Candi Prambanan, yaitu di panggung terbuka (*open air*) dan panggung Trimurti. Beberapa kelompok kesenian mengisi pentas sendratari Ramayana, salah satunya adalah UKM Kamasetra (Keluarga Mahasiswa Seni Tradisi) Universitas Negeri Yogyakarta. UKM Kamasetra adalah organisasi dibawah naungan lembaga pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang sudah lahir beberapa puluh tahun yang lalu. Suatu organisasi yang tergugah oleh keinginan-keinginan luhur untuk tetap melestarikan kebudayaan yang ada di tanah air ini khususnya kesenian di bidang tradisi.

Organisasi ini bermula sejak tahun 1983 yang diberi nama Unit Seni Tari dan Karawitan (UST-KRW) yang didirikan oleh beberapa tokoh, yaitu Bambang Prayoga dari jurusan seni rupa, Wardoko dari bahasa jawa, dan Bambang Saptono dari jurusan ilmu pendidikan. Setelah melalui beberapa perkembangan dan pertimbangan, organisasi ini berubah menjadi Keluarga Besar Mahasiswa Seni Tradisi yang disingkat KAMASETRA. Dalam mengembangkan sumber daya mahasiswa, Kamasetra bergerak dalam 4 bidang yaitu, tari, karawitan, pedalangan, dan teater tradisi. Sesuai dengan tekad yang bulat dan visi misi, UKM Kamasetra selalu tetap mengibarkan panji-panji Kamasetra diberbagai tempat dan kesempatan baik didalam kampus maupun di masyarakat luas sebagai salah satu bukti keeksisan organisasi Kamasetra yang salah satunya adalah mengisi pementasan sendratari Ramayana di Prambanan.

UKM Kamasetra telah diberikan kepercayaan dari pihak Prambanan untuk rutin mengisi sendratari Ramayana di Prambanan, baik dipanggung tertutup maupun terbuka. Sendratari yang disajikan UKM Kamasetra durasinya lebih panjang dibandingkan dengan kelompok lain, karena digarap dengan tari rampak yang tidak monoton dan selalu berbeda disetiap pementasannya. Dibandingkan dengan kelompok lain yang mayoritas baik pemain, pengrawit dan pengurus beranggotakan orang-orang tua, di UKM Kamasetra penari dan pengrawit adalah mahasiswa UNY dari semua jurusan yang tergabung dalam UKM Kamasetra. UKM Kamasetra selalu mengedepankan sebuah proses, dengan latihan rutin yang dipersiapkan jauh-jauh hari dalam setiap akan ada pementasan untuk mendapatkan hasil yang maksimal, semangat para mahasiswa UKM Kamasetra melahirkan kreatifitas yang di aplikasikan kedalam bentuk tarian ataupun musik iringan untuk menyajikan sendratari Ramayana yang dikemas secara beda dalam setiap adegan, namun masih ada sebagian dari pelaku seni yang belum memahami tentang fungsi dan bentuk iringan sendratari ramayana secara mendalam. Dari berbagai faktor tersebut, menjadikan peneliti tertarik meneliti fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* yang disajikan oleh UKM Kamasetra.

B. Fokus Masalah

Dari latar belakang di atas fokus masalah dari penelitian ini, yaitu fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* UKM Kamasetra.

C. Rumusan Masalah

1. Apa fungsi musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* UKM Kamasetra ?
2. Bagaimana bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* UKM Kamasetra ?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui dan mendeskripsikan fungsi musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* UKM Kamasetra.
2. Mendeskripsikan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* UKM Kamasetra.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah perbendaharaan hasil kajian ilmiah tentang fungsi dan bentuk musik iringan Sendratari Ramayana pada adegan Shinta *ilang* UKM Kamasetra.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi warga UKM Kamasetra diharapkan dapat menambah kualitas penyajian sendratari Ramayana.
- b. Bagi mahasiswa UNY diharapkan lebih tertarik masuk di UKM Kamasetra.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Fungsi Musik

Menurut Kustap (2008:8-11), beberapa fungsi musik dalam masyarakat yaitu: fungsi ekspresi emosional, fungsi penikmat estetis, fungsi hiburan, fungsi komunikasi, fungsi respon sosial, fungsi pelestarian kebudayaan, fungsi pemersatu bangsa, fungsi promosi dagang, fungsi representasi simbol. Secara umum fungsi musik dalam masyarakat Indonesia antara lain sebagai sarana upacara kebudayaan, hiburan, ekspresi diri, ekonomi, komunikasi, dan pengiring tari (Ali, 2006:15).

Lebih jelasnya menurut Meriam (1964:232-238), beberapa pengertian fungsi musik, yaitu:

- a. Sebagai sarana Entertainment, artinya musik berfungsi sebagai sarana hiburan bagi pendengarnya.
- b. Sebagai sarana komunikasi, komunikasi tidak hanya sekedar komunikasi antar pemain dan penonton, namun dapat berupa komunikasi yang bersifat religi atau kepercayaan terhadap roh-roh nenek moyang serta leluhur.
- c. Sebagai persembahan simbolis artinya musik berfungsi sebagai simbol dari keadaan budaya suatu masyarakat. Dengan demikian kita dapat melihat dan mengukur tingkat kebudayaan masyarakat.
- d. Sebagai respon fisik, artinya musik berfungsi sebagai pengiring aktifitas ritmik. Aktifitas ritmik antara lain tari-tarian, senam, dansa, dan lain-lain.
- e. Sebagai keserasian norma-norma masyarakat, musik berfungsi sebagai norma sosial atau ikut dalam norma sosial suatu kebudayaan.

- f. Sebagai institusi sosial dan ritual keagamaan, artinya musik memberi kontribusi dalam kegiatan sosial maupun keagamaan, misalnya sebagai pengiring peribadatan.
- g. Sebagai sarana kelangsungan dan statistik kebudayaan, artinya musik berperan dalam pelestarian guna kelanjutan dan stabilitas suatu bangsa.
- h. Sebagai wujud integrasi dan identitas masyarakat, artinya musik memberi pengaruh dalam pembentukan kelompok sosial.
- i. Sebagai pengungkap emosional artinya musik berfungsi sebagai suatu media bagi seseorang untuk mengungkapkan perasaan atau emosional. Dengan kata lain si pemain dapat mengungkapkan perasaan atau emosinya melalui musik.
- j. Sebagai penghayat estetis. Musik merupakan suatu karya seni, suatu karya dapat dikatakan karya seni apabila dia memiliki unsur-unsur keindahan atau estetika didalamnya melalui musik kita dapat merasakan nilai-nilai keindahan baik melalui melodi ataupun dinamikanya.

2. Bentuk Musik

Bentuk adalah struktur artikulasi sebuah hasil kesatuan yang saling bergelayut/lebih tepatnya suatu cara dimana kesatuan aspek bisa terkait (Langer, 1988:15). Menurut Jamalul (1988:78), di dalam musik bentuk merupakan ide yang nampak dalam pengolahan atau susunan semua unsur musik dalam sebuah komposisi atau lagu yang bermakna.

Sebuah lagu biasanya terdiri dari beberapa kalimat musik yang setiap kalimat musik tersusun atas sepasang frase (Jamalus, 1988:35). Menurut Wicaksono (2013:4), *Phrase* digolongkan dalam 2 jenis, yaitu:

- *Phrase Anteseden*
Phrase anteseden adalah *phrase* tanya atau *phrase* depan dalam suatu kalimat yang merupakan pembuka kalimat, dan biasanya diakhiri dengan *kadens* tengah.
- *Phrase Konsekwen*
Phrase konsekwen adalah *phrase* jawab atau *phrase* belakang dalam suatu kalimat yang merupakan penutup kalimat, dan biasanya diakhiri dengan *kadens* sempurna.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa bentuk musik merupakan suatu wujud yang berupa ide atau gagasan yang nampak dan dipersatukan menjadi sebuah komposisi/lagu. Lagu terdiri atas kalimat-kalimat yang tersusun dan kalimat terbentuk atas *frase* tanya dan *frase* jawab.

Komposisi dalam sebuah musik gamelan biasanya disebut *gending*, menurut Palgunadi (2002:28), *gending* merupakan lagu, sedangkan menurut Kamus Bahasa Indonesia (2008:463), *gending* adalah lagu gamelan. Menurut Suwardi (2006:4), secara umum bentuk *gending* terbagi menjadi:

a. Lancaran

Menurut Santoso (1986:17), *lancaran* adalah *gending* yang cepat memukulnya, sedangkan menurut Palgunadi (2002:511), pola *lancaran* adalah suatu pola susunan balungan *gending* yang dalam rangkaian notasi *balungan gending* sebanyak satu gong, disusun atas empat *gatra* dan mempunyai jumlah nada dasar lagu sebanyak 16 *sabetan* nada dasar.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan *lancaran* merupakan *gending* yang dipukul dengan cepat, gong dipukul setiap empat *gatra* (birama), dalam setiap *gatranya* (birama) terdapat empat ketukan, kenong dipukul pada ketukan ke empat, dan kempul dipukul setiap ketukan ke dua dimulai dari *gatra* (birama) ke dua. Berikut ini adalah struktur permainan bentuk musik *Lancaran*:

gatra 1				gatra 2				gatra 3				gatra 4			
					P				P				P		G
t		t	N	t		t	N	t		t	N	t		t	N
	x		x		x		x		x		x		x		x

P: kempul t: kethuk N: kenong x: balungan G: gong

Tabel. 1. Stuktur Permainan Bentuk Musik *Lancaran*

b. *Ketawang*

Palgunadi (2002:511), pola *ketawang* adalah suatu pola susunan *balungan gending alit* yang dalam rangkaian notasi *balungan gending* sebanyak satu gong, disusun atas empat *gatra* dan mempunyai jumlah nada dasar lagu sebanyak 16 *sabetan* nada dasar, dalam setiap dua *gatra* diakhiri dengan satu kali kenong. Menurut Santoso (1986:17), kethuk 2, satu kenong 8 pukulan, kenong 1, (ke-2 nya bersamaan dengan gong).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *ketawang* adalah *gending* dengan pola permainan, gong dipukul setiap satu rangkaian *balungan gending* yaitu empat *gatra* (birama) ketukan ke empat, dalam setiap *gatra* (birama) terdapat empat ketukan, kenong di pukul setiap *gatra* (birama) ke dua ketukan ke empat, dan kempul dipukul setiap *gatra* (birama) ke tiga pada ketukan ke empat. Berikut ini adalah struktur permainan bentuk musik *Ketawang*:

gatra 1				gatra 2				gatra 3				gatra 4			
										P				G	
	t				t		N		t				t		N
x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

P: kempul t: kethuk N: kenong x: balungan G: gong

Tabel. 2. Struktur Permainan Bentuk Musik *Ketawang*

c. *Ladrang*

Santoso (1986:17), pola permainan *ladrang* adalah kethuk 2, satu kenongan 8 pukulan, kenong 3 (ke-4 nya bersamaan dengan gong), sedangkan menurut Palgunadi (2002:511), pola *ladrang* adalah suatu pola susunan *balungan gending alit* yang dalam rangkaian notasi *balungan gending* sebanyak satu gong, disusun atas delapan *gatra* (birama), dan mempunyai jumlah nada dasar lagu sebanyak 32 *sabetan* nada dasar, dalam setiap dua *gatra* diakhiri dengan satu kali kenong.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *ladrang* adalah *gending* dengan pola permainan, gong dipukul setiap satu rangkaian *balungan gending* yaitu delapan *gatra* (birama) ketukan ke empat, dalam setiap *gatra* (birama) terdapat empat ketukan, kenong di pukul setiap *gatra* (birama) ke dua ketukan ke empat, dan kempul dipukul dimulai pada *gatra* (birama) ke tiga selanjutnya setiap dua *gatra* pada ketukan ke empat. Berikut ini adalah struktur permainan bentuk musik *Ladrang*:

gatra 1				gatra 2				gatra 3				gatra 4			
											P				
	t				t		N		t				t		N
x	x	x	x	x	x	x	X	x	x	x	x	x	x	x	x
gatra 5				gatra 6				gatra 7				gatra 8			
			P								P				G
	t				t		N		t				t		N
x	x	x	x	x	x	x	X	x	x	x	x	x	x	x	x

P: kempul t: kethuk N: kenong x: balungan G: gong

Tabel. 3. Struktur Permainan Bentuk Musik *Ladrang*

d. *Srepegan*

Menurut Purwadi (2009:3), *srepegan* kethuk menabuh hitungan ganjil, kenong hitungan genap dalam satu *gatra* (birama), jumlah *thuthukan* balungan tidak tentu. Menurut Palgunadi (2002:519), *srepegan* berpola satu gongan disusun atas sejumlah *gatra* (birama) yang tidak menentu. Pada akhir *gatra* kempul dibunyikan satu kali.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *srepegan* adalah *gending* yang struktur permainannya dalam satu rangkaian notasi gamelan jumlah *gatranya* tidak tentu, kenong dipukul pada hitungan genap sedangkan kethuk pada hitungan ganjil, kempul

dipukul pada hitungan ke empat disetiap *gatranya*. Berikut ini adalah struktur bentuk musik *Srepegan*:

gatra 1								gatra 2							
			P				P				P				P
t	N	t	N	t	N	T	N	t	N	t	N	t	N	t	N
	x		x		x		x		x		x		x		x
gatra 3								gatra 4							
			P				P				P				G
t	N	t	N	t	N	T	N	t	N	t	N	t	N	t	N
	x		x		x		x		x		x		x		x

P: kempul t: kethuk N: kenong x: balungan G: gong

Tabel. 4. Struktur Permainan Bentuk Musik *Srepeg*

e. Sampak

Sampak merupakan *gending* dengan struktur dalam satu rangkaian notasi balungan *gending* sebanyak satu gong disusun atas *gatra* yang jumlahnya tidak menentu, dalam setiap *gatra* kempul dibunyikan empat kali, kenong delapan kali (Palgunadi, 2002:522). Menurut Suwardi (2006:3), *gending* berbentuk setengah beraturan dengan ciri khas gong-gongan tidak menentu, tempat kethuk kenong dibunyikan tetap teratur.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan *sampak* adalah *gending* dengan struktur permainan dalam satu rangkaian notasi *gending* jumlah *gatra* tidak menentu, dalam satu *gatranya*

kempul di pukul empat kali, kenong delapan kali dan kethuk empat kali. *Gending* ini berbentuk setengah beraturan atau pemukulanya tiap setengah ketukan. Berikut ini adalah struktur permainan bentuk musik:

gatra 1								gatra 2							
P		P		P		P		P		P		P		P	
t/N	N	t/N	N	t/N	N	t/N	N	t/N	N	t/N	N	t/N	N	t/N	N
x		x		x		x		x		x		x		x	
gatra 3								gatra 4							
P		P		P		P		P		P		P		G	
t/N	N	t/N	N	t/N	N	t/N	N	t/N	N	t/N	N	t/N	N	t/N	N
x		x		x		x		x		x		x		x	

P: kempul t: kethuk N: kenong x: balungan G: gong

Tabel. 5. Struktur Permainan Bentuk Musik *Sampak*

3. Ekspresi

Ekspresi sangat diperlukan untuk mendapatkan nuansa dari *gending* yang dimainkan, menurut Jamalul (1988:33), ekspresi dalam musik ialah ungkapan pikiran dan perasaan yang mencakup semua nuansa dari tempo, dinamik, dan warna nada dari unsur pokok musik, dalam pengelompokan frase yang diwujudkan oleh seniman musik atau penyanyi, disampaikan kepada pendengar. Menurut Miller (1969:81), didalam ekspresi musik elemen dinamik merupakan aspek yang paling menonjol yang mencakup nuansa dalam tempo, aksen ,dan faktor-faktor

yang lain, sedangkan menurut Sukohardi (1996:58), menyatakan bahwa musik merupakan ekspresi atas pengejawantahan jiwa-jiwa penciptanya maupun jiwa pembawanya.

Menurut Jamalus (1988:38), Unsur-unsur ekspresi dalam musik ialah:

1) Tempo

Menurut Purnomo (2010:13), tempo adalah cepat atau lambatnya sebuah lagu, sedangkan menurut Jamalus (1988:38), tempo ialah tingkat kecepatan suatu lagu, dan perubahan-perubahan kecepatan lagu itu.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan tempo adalah suatu tingkatan cepat atau lambatnya suatu lagu dan perubahan-perubahan cepat atau lambatnya suatu lagu.

2) Dinamik

Dinamik adalah tanda untuk menyatakan tingkat volume suara, atau keras lunaknya serta perubahan-perubahan keras lunak suara itu (Jamalus, 1988:39). Menurut Purnomo (2010:14), dinamik adalah keras lembutnya lagu dan perubahannya.

3) Polaritme

Menurut Kusumawati (2009:7-8), on beat yaitu ilustrasi musik yang berpatokan pada metrum atau hitungan tiap-tiap bar menyesuaikan dengan tempo yang ada. Adapun polaritme on beat sendiri ada bermacam-macam:

- a. Tempo Sangat cepat (*Allegro Molto*) untuk menggambarkan atau mengilustrasikan keadaan yang berlangsung sangat cepat dan kontinyu misalnya kendaraan yang melaju dengan kecepatan tinggi seperti pesawat, kereta api, motor *cycle* dsb. tempo sangat cepat ini metrumnya berkisar antara : 132–148 (1/4an per menit). Sifat/karakter : Tegang
- b. Untuk ilustrasi yang bersifat kartunis bisa bersifat Jenaka/Komedi
- c. Tempo cepat (*Allegro*) untuk menggambarkan atau mengilustrasi keadaan yang berlangsung cepat dan kontinyu misal : orang berlari (bergegas, keburu-buru dan diburu) tempo cepat ini metrumnya antara : 100 – 120 (1/4 an per menit) Sifat/karakter : Agak tegang, bersemangat
- d. Tempo sedang/medium (*Moderato*). Untuk menggambarkan atau mengilustrasikan keadaan yang berlangsung wajar dengan kecepatan sedang dan kontinyu misalnya orang yang sedang berjalan kaki, kendaraan yang melaju dengan kecepatan sedang seperti becak, andong, sepeda dsb. Tempo moderato ini metrumnya berkisar antara 80 – 96 (1/4 an per menit) Sifat/karakter : Santai bersahaja, Riang
- e. Tempo Lambat/lamban (*Andante*). Untuk menggambarkan atau mengilustrasikan keadaan yang berlangsung lambat dan lamban serta kontinyu misalnya kendaraan tradisional yang di dorong seperti gerobak sapi, perahu layar, angsa yang sedang berenang, rakit dsb. Tempo andante metrumnya berkisar antara : 60 – 78 (1/4 an per menit). Sifat/karakter : Lamban dan slowly
- f. Tempo sangat lambat (*Adagio*). Untuk menggambarkan keadaan yang berlangsung sangat lambat dan kontinyu misalnya jalannya awan di langit, adegan malas yang berlangsung, gambar slow motion dsb. Tempo adagio ini metrumnya berkisar antara : 42 – 54 (1/4 an per menit) Sifat/karakter : Malas, Lazy, tak bersemangat.

(<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dra.%20Heni%20Kusumawati,%20M.Pd./MUSIKILUSTRASI%202014.pdf>)

Diunduh pada tanggal 16 Februari 2014.

Dari pernyataan tersebut ekspresi merupakan elemen yang mencakup nuansa dalam tempo, dinamik dan polaritme berupa aksan yang di keluarkan atau diungkapkan oleh jiwa penciptanya maupun jiwa pembawanya. Tanda ekspresi meliputi:

- a. Animato : riang gembira
- b. Dolce : manis
- c. Maestoso : gagah dan agung
- d. Spritoso : dengan penuh semangat

4. Sendratari Ramayana

Menurut Soedarsono (2011:260-261), istilah yang dipakai untuk menyebut genre baru ini ialah Sendratari yang secara harfiah berarti “seni drama tari” . Istilah ini diusulkan oleh seorang seniman bernama Anjar Asmara. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Atmadibrata (1985:13), sendratari adalah suatu karya tari yang membawakan suatu cerita yang jalan peristiwa demi peristiwa tersusun secara berurutan, karena merupakan suatu karya tari maka penuturan adegan demi adegan dilakukan dengan gerak sebagai unsur utamanya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sendratari adalah genre baru perpaduan antara seni drama tari dan seni tari dengan tidak

menggunakan dialog verbal, diiringi oleh gamelan, dan jalan cerita yang dibawakan dalam bentuk tarian tersusun berurutan.

Ramayana adalah cerita epos dari India yg digubah oleh Walmiki yg menceritakan petualangan Rama, titisan Dewa Wisnu dalam mitologi Hindu (Kamus Bahasa Indonesia, 2008:1160). Menurut Ganesan dalam Solichin (2009: 30), Kitab Ramayana Kekawin ditulis oleh Walmiki pada permulaan tahun Masehi. Ramayana terdiri atas tujuh bagian yang disebut *kanda*.

Menurut Solichin (2009: 30-31), ketujuh *kanda* tersebut berturut-turut sebagai berikut:

- a. ***Bala Kanda***, dalam bagian ini secara garis besar menceritakan masa pemerintahan raja Dasarata di negeri Kosala dengan ibu kota Ayodya.
- b. ***Ayodya Kanda***, mengisahkan perjalanan Rama dan Sinta ditengah hutan Dandaka menjadi orang buangan selama empat belas tahun.
- c. ***Aranya Kanda***, menceritakan pencurian Dewi Shinta yang dilakukan Rahwana.
- d. ***Kiskenda Kanda***, berisi kisah penyeberangan Rama dan Sugriwa bersama kera untuk membebaskan Shinta, dan penyerbuan ke negeri Alengka.
- e. ***Sundara Kanda***, menceritakan perjalanan Anoman ketika terbang menjelajahi Alengka dalam usahanya menemui Dewi Sinta.
- f. ***Yuda Kanda***, kisah ini menceritakan pertempuran antara pasukan kera dengan pasukan raksasa dari Alengka, sampai dengan kematian Rahwana. Akhirnya Shinta kembali kepada Rama.
- g. ***Uttara Kanda***, cerita ini berisi kisah Rama setelah berhasil mengalahkan Rahwana kemudian menjadi raja di Ayodya, hingga penobatan kusa dan lawa menggantikan raja.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sendratari Ramayana adalah perpaduan antara seni drama tari dengan seni tari yang menceritakan petualangan Rama (titisan Dewa Wisnu) dalam tujuh

Kanda (bagian) yang tidak menggunakan dialog verbal dan diiringi oleh gamelan.

5. Instrumen Musik

Instrumen adalah alat-alat musik (Kamus Bahasa Indonesia, 2008:559). Musik adalah ungkapan perasaan yang dituangkan dalam bentuk bunyi-bunyian (Purnomo, 2010:3).

Berdasarkan pendapat tersebut instrumen musik merupakan alat-alat yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan yang dituangkan dalam bentuk bunyi-bunyian. Berdasarkan cara memainkannya alat musik dibagi menjadi instrumen petik, instrumen gesek, instrumen pukul/perkusi, instrumen tiup dan instrumen keyboard (Purwanto, 1999:11). Dalam sendratari Ramayana instrumen musik yang digunakan untuk mengiringi drama tari adalah gamelan.

Gamelan merupakan seperangkat instrumen sebagai pernyataan musikal yang sering disebut dengan istilah Karawitan. Karawitan berasal dari bahasa Jawa rawit yang berarti rumit, berbeli-belit, tetapi rawit juga berarti halus, cantik berliku-liku dan enak (Purwadi, 2009:4). Dalam instrumen gamelan menggunakan instrumen petik, instrumen gesek, instrumen tiup, dan instrumen pukul, walaupun pada dasarnya mayoritas menggunakan instrumen pukul. Menurut Sumarsam (2003:333), berdasarkan sumber bunyinya gamelan digolongkan menjadi:

1. Idiophone (alat musik yang sumber bunyinya dari badan alat musik itu sendiri), meliputi:

- a. Bonang



Gambar 1
Seperangkat Bonang
(*National Music Museum: 2006*)

- b. Gender



Gambar 2
Gender
(*National Music Museum: 2006*)

- c. Demung



Gambar 3
Demung
(*National Music Museum: 2006*)

d. Saron



Gambar 4
Saron
(*National Music Museum: 2006*)

e. Slenthem



Gambar 5
Slenthem
(*National Music Museum: 2006*)

f. Kethuk dan Kempyang



Gambar 6
Kethuk & Kempyang
(*National Music Museum: 2006*)

g. Kenong



Gambar 7
Seperangkat Kenong
(*National Music Museum: 2006*)

h. Kempul



Gambar 8
Seperangkat Kempul
(*National Music Museum: 2006*)

i. Gong



Gambar 9
Gong
(*National Music Museum: 2006*)

j. Gambang



Gambar 10
Gambang
(*National Music Museum: 2006*)

2. Membranophone (alat musik yang sumber bunyinya dari kulit).

a. Kendang sabet



Gambar 11
Kendang Sabet
(*National Music Museum: 2006*)

b. Kendang Bem dan Kendang Ketipung



Gambar 12
Kedang Bem & Kendang ketipung
(*National Music Museum: 2006*)

3. Chordophone (alat musik yang sumber bunyinya dari dawai).

a. Siter



Gambar 13

Siter

(*National Music Museum: 2006*)

b. Rebab



Gambar 14

Rebab

(*National Music Museum: 2006*)

4. Aerophone (alat musik yang sumber bunyinya dari udara).

Suling



Gambar 15
Suling
(*National Music Museum: 2006*)

Setiap alat musik yang bernada selalu mempunyai tangga nada, pada alat musik gamelan yang bernada juga mempunyai tangga nada, tetapi didalam musik gamelan tangga nada biasanya disebut dengan *laras*. *Laras* adalah suara yang kita dengar cocok atau sesuai dengan cepat atau lambatnya getaran dalam waktu tertentu (setiap satu detik), cocok untuk tingginya (Santoso, 1986:11). Gamelan terdiri dari dua *laras* yaitu *slendro* dan *pelog* (Kodrat, 1982:9). Menurut Purwanto (1999:60), *laras slendro* menggunakan 5 tangga nada, yaitu 1-2-3-5-6 (ji, ro, lu, mo, nem), sedangkan *pelog* menggunakan 7 tangga nada, yaitu 1-2-3-4-5-6-7 (ji, ro, lu, pat, mo, nem, pi).

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa instrumen musik adalah alat-alat yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan yang dituangkan dalam bunyi-bunyian.

Instrumen yang digunakan dalam sendratari Ramayana adalah gamelan, yang terdiri dari instrumen pukul, gesek, tiup, dan petik. Gamelan sendiri mempunyai *laras* atau tangga nada *pelog* dan *slendro*.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini merupakan penelitian terhadap fungsi dan bentuk iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang UKM Kamasetra. Sebelumnya penelitian serupa belum pernah dilakukan, sehingga peneliti mencari acuan dari penelitian terdahulu dengan objek yang berbeda. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Fungsi dan Bentuk Penyajian Musik Sholawat Khotamannabi di Dusun Pagerejo Desa Mendolo Lor Kecamatan Punung Kabupaten Pacitan. Oleh Rendi Indrayanto (2011). Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah fungsi dan bentuk penyajian musik Sholawat Khotamannabi, tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan fungsi musik dan bentuk penyajian musik Sholawat Khotamannabi.
2. Bentuk Penyajian Musik Iringan Kesenian Tayub di Kabupaten Sragen. Oleh Yogo Pratomo (2014). Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan bentuk penyajian iringan Tayub. Terdapat empat irama pokok ciri khas iringan Tayub di kabupaten Sragen, yaitu: 1) irama lancar, 2) irama ketawang, 3) irama ladrang, dan 4) irama gecul.

Letak relevan dari kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah fungsi dan bentuk. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan cara deskriptif. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah objek yang diteliti serta daerah dimana penelitian dilakukan. Penelitian fungsi dan bentuk iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang UKM Kamasetra mencakup fungsi iringan yang disajikan dalam adegan dan bentuk penyajian iringan dalam adegan Shinta ilang dengan mengacu pada penelitian sebelumnya. Perbedaannya adalah aspek yang dijunjung dan menjadi keunikan pada masing-masing kedua penyajian.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian pada dasarnya merupakan gambaran berkaitan dengan bagaimana penelitian itu akan dilaksanakan (Suharsaputra, 2012:193). Untuk menemukan fungsi dan bentuk iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang UKM Kamasetra, dengan unsur-unsur pokok yang harus ditemukan sesuai dengan butir-butir rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, maka digunakan metode penelitian kualitatif.

Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2002:3), mendefinisikan “metodologi kualitatif” sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Metode kualitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2014:1). Lebih jelasnya menurut Suharsaputra (2012:187), desain penelitian kualitatif bersifat alamiah dimana penelitian tidak berusaha memanipulasi *setting* penelitian, kondisi/situasi objek yang diteliti benar-benar merupakan kejadian, komunitas, interaksi yang terjadi secara alamiah.

Data yang dikumpulkan dalam peneliti ini tentang fungsi dan bentuk iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* UKM Kamasetra adalah informasi dalam bentuk deskriptif. Deskriptif merupakan informasi

yang diwujudkan dalam bentuk keterangan atau gambar tentang kejadian atau kegiatan yang dilakukan menyeluruh, kontekstual, dan bermakna.

Peneliti mengumpulkan data-data berupa foto-foto dan video sendratari Ramayana terbaru dari UKM Kamasetra guna untuk mengetahui gambaran terhadap penelitian yang akan dilakukan. Setelah data terkumpul peneliti melakukan pengamatan terhadap video pementasan Ramayana pada bagian adegan Shinta *ilang* dan mengamati foto-foto yang akan digunakan untuk penelitian. Setelah dilakukan pengamatan yang mendalam, peneliti lalu mencari informasi kepada pelaku seni, yaitu sebagai penari Iwan Mustofah, sebagai pengrawit Adi Sulistyono, sebagai ketua Kamasetra Hefri Muharyanto, sebagai warga Kamasetra Sholahudin Agfi Ramadhan, dan sebagai alumni Dida Prasetya. Peneliti mencari informasi kepada para pelaku seni untuk mengetahui fungsi dan bentuk iringan sendratari Ramayana khususnya dalam adegan Shinta *ilang*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di Studio UKM Kamasetra, Student Center UNY. Waktu penelitian dilakukan mulai bulan Juni sampai bulan Agustus 2014.

C. Tahap-tahap Penelitian

a. Pra lapangan

Tahapan pra lapangan ada beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti. Menurut Janice M. Morse dalam Suharsaputra (2012:201-202), ada beberapa tahapan dalam penelitian kualitatif yaitu tahapan refleksi (mengidentifikasi topik/masalah, mengidentifikasi paradigma), tahapan perencanaan (memilih lokasi, memilih strategi, triangulasi metodologi, persiapan penelitian, menyusun pertanyaan penelitian, menulis proposal, tahapan memasuki lapangan, penentuan sampel, teknik wawancara). Sedangkan menurut Moleong (2002:85-91) ada enam tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu menyusun rencana penelitian, memilih lapangan penelitian, mengurus perizinan, menjajaki dan menilai keadaan lapangan, memilih dan memanfaatkan informan, dan menyiapkan perlengkapan penelitian.

Peneliti memilih lokasi penelitian, yaitu di studio Kamasetra yang bertempat di Student Center UNY. Peneliti membuat catatan hal-hal apa saja yang dibutuhkan untuk menunjang penelitian, yaitu dokumen-dokumen tentang penyajian Ramayana yang terbaru. Kemudian peneliti membuat proposal penelitian dan mengurus perijinan penelitian. Setelah proposal diterima dan perijinan diperoleh, peneliti survei ke studio Kamasetra mencari informasi tentang data-data yang dibutuhkan untuk penelitian, mencari informasi siapa saja narasumber yang berkompeten berkaitan dengan sendratari Ramayana dan membuat jadwal untuk

wawancara. Dari survei yang telah dilakukan maka peneliti membuat instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan untuk menggali informasi yang dibutuhkan untuk penelitian.

b. Lapangan

Tahap lapangan dibagi atas tiga bagian, yaitu memahami latar penelitian dan persiapan diri, memasuki lapangan dan berperan serta sambil mengumpulkan data (Moleong, 2002:94). Sedangkan menurut Janice M. Morse tahap lapangan meliputi tahapan pengumpulan data untuk menjamin keterpercayaan, penarikan diri, pengambilan jarak dari setting dengan bijak dan tepat untuk menghilangkan halangan-halangan dalam pengumpulan data (Suharsaputra, 2012:204).

Peneliti datang ke studio Kamasetra untuk melakukan wawancara dan pengumpulan data-data berupa video, foto, catatan-catatan, dan dokumen. Wawancara dilakukan dengan 5 narasumber, yang meliputi sebagai ketua Kamasetra Hefri Muharyanto, sebagai warga Kamasetra Sholahudin Agfi Ramadhan, sebagai pengrawit Adi Sulistyo, sebagai penari Iwan Mustofah, dan sebagai alumni Dida Prasetya. Wawancara dilakukan dengan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan fungsi dan bentuk iringan Ramayana, peneliti merekam percakapan dan membuat catatan-catatan.

Dari wawancara dengan ke 5 narasumber, peneliti mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian fungsi dan bentuk iringan Ramayana dalam adegan Shinta ilang UKM Kamasetra. Setelah

mendapatkan informasi dari ke 5 narasumber, selanjutnya peneliti mendapatkan video, foto, dan dokumen terbaru yang terdapat di arsip UKM Kamasetra. Dalam proses lapangan, peneliti membina hubungan baik dengan narasumber agar timbul keakraban guna kenyamanan dan etika dalam mendapatkan data. Dari keakraban yang sudah dibina peneliti berharap mendapatkan data yang akurat tanpa ada hal yang ditutup-tutupi.

c. Pasca lapangan

Tahap pasca lapangan peneliti merumuskan dari berbagai data yang diperoleh dengan mengelompokkan memberi kode dan mengkategorikan untuk menemukan tema dan hipotesis. Hipotesis yang disimpulkan harus ditunjang dan didukung oleh data yang ada, ditulis sesuai tujuan penelitian dari hasil data yang telah didapat.

Peneliti mengelompokkan hasil wawancara yang berhubungan dengan fungsi iringan Ramayana, kemudian dari hasil wawancara peneliti menganalisa dengan menonton video sendratari Ramayana. Peneliti mempelajari iringan dalam setiap adegan dan mencocokkan dengan hasil wawancara dengan ke 5 narasumber. Dari hasil analisis data yang sudah didapat, peneliti mendapatkan apa saja fungsi iringan Ramayana dalam adegan Shinta ilang UKM Kamasetra.

Peneliti menganalisis notasi yang digunakan dengan berpedoman pada teori yang sudah ada untuk mengetahui bentuk-bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang*. Setelah peneliti mengetahui bentuk-bentuk gending yang digunakan dalam iringan

Ramayana adegan Shinta *ilang*, peneliti menganalisis video sendratari Ramayana UKM Kamasetra, bertujuan untuk mengetahui kesamaan notasi dan melihat ekspresi yang muncul dalam iringan. Dari analisis bentuk iringan Ramayana, peneliti mengetahui apa saja bentuk dan ekspresi iringan Ramayana UKM Kamasetra dalam adegan Shinta *ilang*.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah dari pelaku seni sendratari Ramayana itu sendiri, yaitu pengrawit, penari, ketua Kamasetra, warga Kamasetra dan alumni Kamasetra, sedangkan objek penelitian yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah objek material iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta. Peninjauan objek formal dari iringan sendratari Ramayana meliputi, fungsi dan bentuk iringan yang disajikan khususnya dalam adegan Shinta *ilang*.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2014:59), dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Peneliti mempersiapkan daftar pertanyaan yang sama untuk menggali informasi dari para narasumber yang berbeda. Peneliti menjadi pengamat dan pembanding dokumen-dokumen yang didapat dari UKM Kamasetra berupa video, foto, dan notasi untuk mendukung penelitian guna mencari keakuratan data tentang fungsi dan bentuk musik iringan Ramayana.

F. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Menurut Nasution (2002:54), dalam penelitian naturalistik peneliti sendirilah yang menjadi instrumen utama yang terjun ke lapangan serta berusaha sendiri mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara. Menurut Moleong (2002:100), alat penelitian peting yang biasa digunakan ialah catatan lapangan. Penelitian ini menggunakan 3 tahapan dalam pengumpulan data, yaitu:

1. Observasi

Nasution (2002:56), menyatakan bahwa observasi adalah dasar ilmu pengetahuan. Sedangkan menurut Marshall dalam Sugiyono (2014:64), para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Menurut Creswell (2010:267), Observasi kualitatif merupakan observasi yang dalam pelaksanaannya peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas individu-individu di lokasi peneliti.

Peneliti datang ke studio Kamasetra dan bertemu dengan ketua Kamasetra. Peneliti memastikan data-data yang diperlukan berupa foto dan video sendratari Ramayana tersedia, kemudian peneliti menonton video sendratari Ramayana pada adegan Shinta hilang dengan

mendengarkan beberapa penjelasan dari ketua Kamasetra. Peneliti juga melihat latihan rutin pementasan sendratari Ramayana. Melalui observasi peneliti juga mendapatkan data narasumber yang berkompeten yaitu leadar dari masing-masing bidang.

2. Wawancara

Nasution (2002:68), dengan melakukan wawancara kita dapat memasuki dunia pikiran dan perasaan responden. Menurut Suharsaputra (2012:213), wawancara pada dasarnya merupakan percakapan, namun percakapan yang bertujuan. Dikuatkan Moleong (2002:186), menyatakan bahwa wawancara adalah percakapan dengan orang tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu pewancara (*interviewer*) dan diwawancarai (*interviewee*). Menurut Stainback dalam (Sugiyono, 2014:72), jadi dengan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi.

Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data secara langsung atau tidak langsung mengenai fungsi dan bentuk iringan Ramayana dalam adegan Shinta ilang, untuk menggali informasi mengenai iringan Ramayana, wawancara dilakukan secara terstruktur yaitu dengan pertanyaan yang sama untuk ditanyakan kepada narasumber yang berbeda. Peneliti melakukan wawancara dengan ke 5 narasumber di studio UKM Kamasetra. Narasumber yang diwawancarai meliputi ketua,

anggota, pengrawit, penari, dan alumni Kamasetra, dari ke 5 narasumber peneliti mendapatkan informasi tentang fungsi dan bentuk iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta hilang.

3. Dokumentasi

Wibowo (1994:8), dokumentasi merupakan cara pengumpulan data berupa arsip atau dokumen, audio dan visual maupun video. Menurut Sugiyono (2014:82), dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Sedangkan menurut Creswell (2010:267), data ini bisa berupa foto, objek-objek seni, video tape atau segala jenis suara atau bunyi.

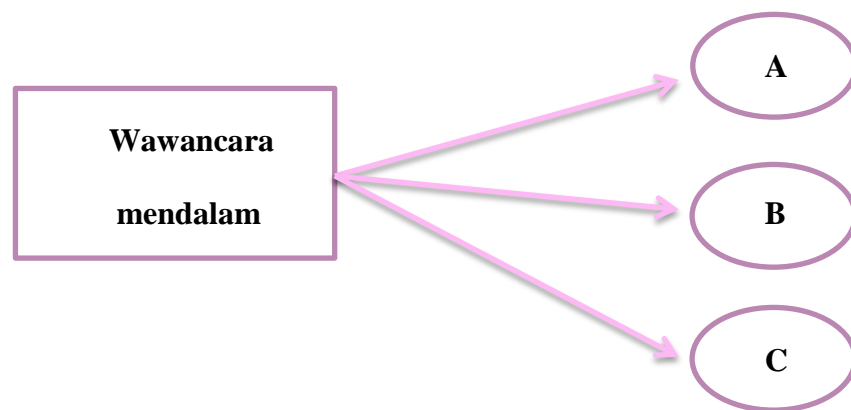
Selain mendapatkan informasi dari para narasumber, peneliti juga mendapatkan informasi berupa dokumen. Dokumen yang didapatkan berupa video dan foto pementasan terbaru dari arsip UKM Kamasetra. Selain video dan foto peneliti juga mendapatkan notasi iringan Ramayana UKM Kamasetra.

G. Keabsahan Data

Nasution (2002:105), validitas membuktikan bahwa apa yang diamati oleh peneliti sesuai dengan apa yang sesungguhnya dalam dunia kenyataan dan apa penjelasan yang diberikan tentang dunia memang sesuai dengan yang sebenarnya ada atau terjadi. Menurut (Putera, 2011:189), triangulasi dikenal dengan istilah cek dan ricek yaitu pengecekan data

menggunakan beragam sumber, teknik, dan waktu. Beragam sumber maksudnya digunakan lebih dari satu sumber untuk memastikan apakah datanya benar atau tidak. Pendapat tersebut diperkuat Sugiyono (2014:83), jika peneliti melakukan pengumpulan data dengan triangulasi, maka sebenarnya peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber.

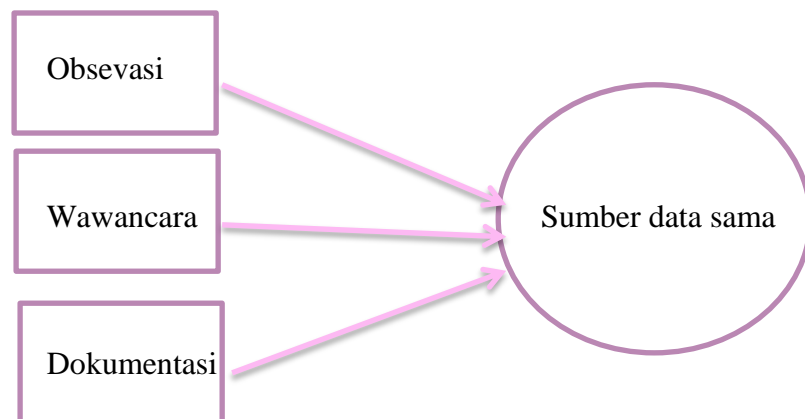
Teknik penentuan validitas atau keabsahan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Menurut Sugiyono (2014:83), triangulasi sumber berarti untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Berikut ini adalah gambar teknik triangulasi sumber:



Gambar.16 Triangulasi sumber
(Sugiyono, 2014:83)

Berdasarkan gambar diatas kolom A, B, C merupakan narasumber, sedangkan dalam kolom wawancara mendalam adalah daftar pertanyaan yang sama untuk menggali informasi kepada para narasumber yang berbeda. Triangulasi sumber digunakan peneliti untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber melalui wawancara. Peneliti melakukan wawancara kepada ke 5 narasumber dengan lembar pertanyaan yang sama, setelah mendapatkan informasi dari ke 5 narasumber peneliti memilah informasi-informasi yang valid, yaitu informasi yang menunjukkan kesamaan antara para narasumber.

Triangulasi teknik, berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama (Sugiyono, 2014:83). Berikut ini adalah gambar triangulasi teknik:



Gambar.16 Triangulasi Teknik

(Sugiyono, 2014:83)

Berdasarkan gambar diatas menjelaskan bahwa peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Triangulasi teknik digunakan peneliti untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek kesesuaian data yang telah diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Peneliti juga memadukan dari hasil wawancara, observasi, dan dokumen yang telah didapat di UKM Kamasetra. Hasil wawancara dan semua informasi yang telah didapat dan dianalisa, digunakan untuk mengupas fungsi dan bentuk iringan sendratari Ramayana UKM Kamasetra khususnya dalam adegan Shinta ilang.

H. Analisis Data

Nasution (2002:128), data kualitatif terutama terdiri atas kata-kata bukan angka-angka. Kata-kata sering mengandung makna dalam konteks kata itu digunakan. Analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber (Moleong, 2002:190). Analisis data yang digunakan selama dilapangan adalah model Miles dan Huberman, yaitu aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas (Sugiyono, 2014:91). Menurut Miles dan Huberman dalam (Putera, 2011:204), mengemukakan beberapa tahapan dalam analisis untuk penelitian kualitatif yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya (Sugiyono, 2014:92). Sedangkan menurut Moleong (2002:190), reduksi data dilakukan dengan jalan membuat abstraksi. Menurut Nasution (2002:129), data yang direduksi memberi gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan, juga mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperoleh bila diperlukan.

Setelah peneliti mendapatkan data-data yang diperlukan baik dari para narasumber maupun dokumen, kemudian peneliti mereduksi data-data yang telah didapat. Peneliti memilih hal-hal pokok dan penting yang akan digunakan untuk dikaji dalam penelitian. Hal ini sangat diperlukan karena data yang diperoleh dari wawancara dengan para narasumber sangat banyak dan luas. Oleh karena itu peneliti melakukan reduksi untuk mengelompokkan hal-hal yang penting yang akan digunakan.

2. Penyajian data

Putra (2011:204), Penyajian data memberikan pengkodean sesuai dengan kategorinya lalu disatukan ke dalam suatu kategori. Menurut Nasution (2002:129), agar dapat melihat gambaran keseluruhannya atau bagian-bagian tertentu dari penelitian itu, harus diusahakan membuat berbagai macam matriks, *grafik*, *networks* dan *charts*.

Setelah dilakukan reduksi data, kemudian peneliti mengelompokkan dari hasil penelitian sesuai dengan kategorinya. Data

yang diperoleh dari ke 5 narasumber yang sudah direduksi berupa fungsi dan bentuk iringan Ramayana, dikelompokkan sesuai dengan kategori fungsi dan bentuk. Kemudian data-data tersebut disajikan dengan cara menyusun dokumen yang diperoleh sesuai kategorinya ke dalam bentuk data secara naratif dan gambar adegan Shita ilang dalam sendratari Ramayana.

3. Kesimpulan

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2014:99). Menurut Putra (2011:251), Kesimpulan dalam penelitian kualitatif didasarkan pada data yang rinci dan lengkap.

Kesimpulan penelitian ini adalah sejak peneliti melakukan pengambilan data, kesimpulan yang mendasar didapat setelah seluruh data yang diperlukan sudah diperoleh. Data yang diperoleh dan diteliti, merupakan sebuah kesimpulan penelitian fungsi dan bentuk iringan musik sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang UKM Kamasetra.

BAB IV

FUNGSI DAN BENTUK MUSIK IRINGAN SENDRATARI RAMAYANA DALAM ADEGAN SHINTA *ILANG* UKM KAMASETRA

A. Fungsi Musik Iringan Sendratari Ramayana Dalam Adegan Shinta *Ilang*

1. Fungsi Musik Sebagai Pengiring Tari.

Sendratari Ramayana, khususnya dalam adegan Shinta *ilang* UKM Kamasetra, musik berperan sangat penting dalam penyajiannya, musik yang digunakan adalah gamelan. Iringan musik gamelan dalam sendratari Ramayana UKM Kamasetra berfungsi sebagai pengiring tari-tarian yang disajikan dalam sendratari Ramayana. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan oleh Iwan Mustofah dari hasil wawancara pada tanggal 11 Juni 2014, mengatakan:

Fungsi iringan gamelan dalam sendratari Ramayana salah satunya adalah sebagai pengiring tari, karena iringan menuntun penari dalam setiap gerakan tari. Iringan juga memberikan rasa greget kepada penari.

Pendapat tersebut dipertegas lagi oleh Adi Sulistyono dari hasil wawancara tanggal 13 Juni 2014 yang mengatakan:

Tari itu kan butuh yang namanya ketukan, makanya fungsi iringan gamelan itu sebagai pengiring gerakan tari agar pas dengan ketukan. Tari tanpa ketukan yang dihasilkan dari iringan tidak akan berjalan.

Dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa salah satu fungsi dari iringan sendratari Ramayana adalah sebagai pengiring tari. Musik iringan dalam sendratari tersebut selalu berdampingan mengiringi setiap gerakan-gerakan yang dirangkai menjadi sebuah tarian dalam sendratari Ramayana. Iringan dalam setiap tarian menuntun penari

mempunyai ritme dalam setiap gerakan-gerakannya, sehingga dapat menghasilkan sebuah penyajian tarian dengan iringan yang indah. Musik selalu mengiringi disetiap tarian dalam adegan Shinta *ilang*.

2. Fungsi Musik Sebagai Sarana Komunikasi

Selain sebagai pengiring tari musik iringan dalam sendratari Ramayana UKM Kamasetra juga berfungsi sebagai sarana komunikasi. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diungkapkan Adi Sulistyono dari hasil wawancara tanggal 15 Juni 2014 mengatakan:

Fungsi musik sebagai sarana komunikasi kalau dengan si-penari iya. Musik gamelan kan mengiringi tari dan ini berdua sebagai sarana komunikasi.

Menurut Sholahudin dari hasil wawancara tanggal 15 Juni 2014 mengatakan:

Iringan gamelan sendratari Ramayana itu selain untuk pengiring tari, juga untuk komunikasi antara penari, salah satunya iringan dengan tembang. Tembang merupakan komunikasi penari dengan penari dalam sebuah adegan.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi musik iringan sendratari Ramayana adalah sebagai sarana komunikasi antara sesama penari. Musik iringan dapat menggantikan dialog didalam cerita sendratari Ramayana. Sebagai sarana komunikasi, musik iringan sendratari Ramayana memberikan penggambaran jalan cerita dalam setiap adegan yang memberikan tanda-tanda untuk interaksi sesama penari agar tarian dalam setiap adegan sesuai yang diharapkan.

3. Fungsi Musik Sebagai Pengungkap Emosional

Didalam adegan Shinta ilang , musik iringan berperan penting karena selain sebagai pengiring tari dan komunikasi, musik iringan ini juga berfungsi sebagai sarana pengungkap emosional, musik iringan sangat diperlukan untuk mendukung dan memunculkan ekspresi-ekspresi yang diperankan oleh para penari, seperti yang diungkapkan oleh Iwan Mustofah dari hasil wawancara tanggal 11 Juni 2014 mengatakan:

Iringan dalam sebuah sendratari itu sangat peting, karena didalam sebuah iringan gamelan, selain untuk ritme si penari, juga ikut memunculkan dan menguatkan ekspresi-ekspresi yang sedang ditarikan oleh penari.

Menurut Adi Sulistyo dari hasil wawancara tanggal 13 Juni 2014 mengatakan:

Dalam iringan sendratari Ramayana, selain untuk ritme dalam tarian, dipilihlah nada-nada yang fungsinya membangun suasana. Komposisi dari nada-nada itu dipilih, tidak sembarangan. Misalnya untuk adegan yang sedih, dipilih nada-nada yang komposisinya sedih dengan tidak melupakan ketukan.

Menurut Hefry Muharyanto dari hasil wawancara tanggal 13 Juni 2014 mengatakan:

Iringan Ramayana itu menguatkan nuansa yang dibangun oleh penari. Jadi ekspresi-ekspresi yang diperankan oleh penari dimunculkan dan diperkuat oleh iringannya.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa iringan sendratari Ramayana berfungsi sebagai pengungkap emosional. Sendratari Ramayana khususnya dalam adegan Shinta ilang adalah sebuah cerita yang menceritakan proses terjadinya penculikan Shinta oleh Rahwana. Cerita ini banyak mengungkapkan ekspresi jiwa penari

seperti ekspresi sedih, senang, kecewa, marah, dll. Didalam adegan Shinta ilang ini, musik iringan berperan penting karena selain sebagai pengiring tari dan komunikasi, musik iringan ini juga berfungsi sebagai sarana pengungkap emosional, musik iringan sangat diperlukan untuk mendukung dan memunculkan ekspresi-ekspresi yang diperankan oleh penari sehingga karakter yang diperankan penari bisa dimunculkan dengan baik.

B. Bentuk Musik Iringan Sendratari Ramayana Dalam Adegan Shinta *Ilang*

Bentuk dalam sebuah musik memiliki beberapa unsur yang meliputi: melodi, irama, harmoni, dan dinamika yang tersusun menjadi satu kesatuan dalam sebuah kerangka lagu, sedangkan musik adalah sebuah rangkaian dari unsur-unsur tersebut sehingga memiliki sebuah bentuk yang berbeda-beda. Dalam musik tradisional seperti gamelan memiliki bentuk musik yang berbeda-beda pula, hal itu untuk membedakan struktur lagu, cara memainkannya, dan rangkaian melodinya. Iringan musik dalam sendratari Ramayana juga menggunakan bentuk musik yang berbeda-beda disetiap tarian didalam setiap adegannya. Hal itu dikarenakan untuk memberikan musik iringan yang sesuai dengan tarian dan adegan yang diperankan agar penonton bisa menikmatinya dengan baik. Bentuk musik iringan yang ada dalam iringan sendratari Ramayana adegan Shinta ilang adalah sebagai berikut:

1. Bentuk musik iringan adegan Shinta *ilang* bagian satu

Ladrang

BK : 321(6)
 || 33.. 3353 5616 5323
 .235 2353 1123 123(2)
 ..23 1232 .123 2126
 ..61 2165 .356 216(5)
 22.3 1232 3565 3212
 .62. 6232 1121 321(6)||

Notasi 1. *Ladrang*
 (Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, gender, gambang, siter, kendang ketipung, dan kendang bem.

Pada bagian ini bentuk iringan yang dipakai adalah *Ladrang*. *Ladrang* dipakai untuk mengiringi Lesmana, Rama dan Shinta yang sedang menari ditempat tinggalnya yaitu di sebuah hutan bernama *Alas Dandaka*. Bentuk musik *ladrang* menggambarkan suasana tenang, agung, wibawa, dan bernuansa kedamaian dari penggambaran kehidupan Lesmana, Rama, dan Shinta di hutan *Dandaka*. *Ladrang* tersebut dalam satu putaran permainannya mempunyai 3 pukulan gong, gong pertama pada pukulan not 2 (*ro*), gong kedua pada pukulan

not 5 (*mo*), dan pada gong terakhir untuk satu rangkaian permainan pada pukulan not 6 (*nem*). Dalam setiap awalan memainkan musik *ladrang* tersebut, diawali dengan pukulan gong dan pukulan balungan pada not 6 (*nem*), *ladrang* tersebut dimainkan berulang-ulang disesuaikan dengan tarian yang ditarikan Lesmana, Rama, dan Shinta. *Ladrang* yang dibuat untuk iringan bagian ini strukturnya seperti *ladrang* pada umumnya yaitu 8 *gatra* dengan 32 *sabetan* nada dasar dalam setiap 1 gongan. Tempo yang digunakan dalam musik *ladrang* ini adalah tempo 80M.M dengan pengendali tempo adalah dari *ater-ater* kendang.



Gambar 17
Adegan Rama, Shinta, dan Lesmana di *Alas Dandaka*
(Dokumen Kamasetra)

Isen-isen balungan: Rahwana datang

321 321 321 ...

356 666 666 ...

2 ... 563 ... 333 333 ...

Notasi 2. *Isen-isen*
(Dokumen Kamasetra)

Isen-isen bukan merupakan bentuk musik baku, *isen-isen* hanya not yang dibuat lalu dibunyikan disela-sela iringan *ladrang* fungsinya adalah untuk memecah penggambaran sebuah keadaan, pada waktu musik *ladrang* dimainkan *isen-isen* dimainkan dengan tempo yang berbeda dengan tempo *ladrang* yaitu lebih cepat sekitar tempo 140M.M atau sesuai rasa penabuh, *isen-isen* dimainkan oleh demung pada waktu tertentu sesuai dengan adegan yang diperankan Rahwana. Artinya dalam waktu yang bersamaan ketika Rama dan Shinta sedang berbahagia disebuah *Alas Dandaka* yang digambarkan dengan sebuah tarian, dilain tempat Rahwana yang sangat tergila-gila dengan Shinta mengkhayal seakan-akan Rahwana sedang bercinta dengan Shinta, karena Rahwana bernaflu ingin memilikinya, Rahwana memerintahkan Kala Marica untuk menjelma menjadi seekor Kidang Kencana, dengan tujuan menggoda agar shinta tertarik dan menjauhkan Rama dan Lesmana dari Shinta, dengan demikian Rahwana lebih mudah menculik Shinta.

2. Bentuk musik iringan adegan Shinta *ilang* bagian dua

Gangsaran: ⑤

Lancaran Kidang: 216⑤

|| i6i5 623⑤ 3232 123⑤ ||

Ngracik:

|| i6i5 i6i5 i652 123⑤

3132 3132 2223 123⑤ ||

Notasi 3. *Gangsaran dan Lancaran*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, kendang ketipung, kendang bem, kendang sabet, dan simbal.

Pada bagian dua terdapat bentuk musik iringan *gangsaran*, fungsinya dalam adegan memberikan kejutan kepada Rama dan Shinta bahwa ada seekor Kidang Kencana yang tiba-tiba datang, sedangkan fungsinya dalam sebuah iringan adalah untuk jembatan dari musik *ladrang* berganti menjadi *lancaran*. *Gangsaran* dimainkan dengan pukulan not 5 (*mo*) pada kempul dan gong, diulang beberapa kali untuk memberikan perhatian kedatangan Kidang dan untuk peralihan dari *ladrang* beralih menjadi bentuk musik *lancaran*.

Lancaran tersebut dibuat seperti *lancaran* dengan stuktur *lancaran* pada umumnya, yaitu memiliki 8 *gatra* dengan 16 *sabetan* nada dasar. *Lancaran* tersebut mempunyai 1 gongan dalam satu putaran permainan, yaitu gong yang dipukul pada not 5 (*mo*) dalam *gatra* terakhir ketukan ke 4. Semua balungan bersama-sama memukul dengan not yang sama pada waktu Kidang berlari-lari mendekati Shinta. Ketika Kidang mulai menari, kelompok saron ditugaskan untuk beralih ke not *ngracik* sedangkan demung tetap pada not awal. *Ngracik* terdiri dari not-not yang dikembangkan dari not dasar, pukulannya 2 kali lipat dari not dasar atau lebih cepat dari not dasar sehingga jumlah *gatrannya* 2 kali lipat dari not dasar. Lebih jelasnya dalam setiap 1 pukulan not yang dimainkan demung saron memukul 2 not, jadi pola seperti itu dinamakan *ngracik*, dengan tempo dan nada yang saling bersaut-sautan.

Tempo yang digunakan dalam memainkan *lancaran* tersebut menggunakan tempo cepat yaitu 140M.M, tidak ada perubahan dinamika dalam *lancaran* tersebut karena tempo tetap stabil dari awal sampai akhir, kendang dibantu oleh kelompok saron yang bertugas *ngracik* mempertegas setiap gerakan yang di tarikan seekor Kidang dengan lincah, memberikan nuansa riang dan mempesona sehingga bisa memunculkan sebuah suasana dimana Shinta begitu tertarik dengan Kidang tersebut.



Gambar 18
Adegan Kidang menggoda Shinta
(Dokumen Kamasetra)

Tembang Shinta

1	ꦲ	2	5	5	5	5	ꦲ	3	5
Duh	kakang	mas	pu-ja	ning	wang				
5	ꦲ	ꦲ	ꦲ	ꦲ	ꦲ	5	ꦲ	5	
Ka-wu	-la	dar	-	be	pu	-	na	-	gi
2	2	2	2	2	2	ꦲ	ꦲ	ꦲ	5
Ki - dang	ken -	ca -	na	mrak	a	-	ti		

Tembang 1 Tembang Shinta (Dokumen Kamasetra)

Tembang Shinta adalah penggambaran luapan hati seorang Shinta yang berharap kepada Rama untuk memenuhi keinginan Shinta menangkap Kidang Kencana tersebut, karena Dewi Shinta sangat tertarik terhadap kidang kencana itu. Tembang Shinta adalah sebagai pengganti iringan dan pengganti dialog, tembang

Shinta dinyanyikan oleh Sinden hanya diiringi dengan satu instrumen. Instrumen yang digunakan adalah rebab, untuk nuntun nada-nada dari tembang tersebut dan memberikan nuansa ketulusan dari permintaan yang mendalam.



Gambar 19
Adegan Permohonan agar Kidang ditangkap
(Dokumen Kamasetra)

3. Bentuk musik iringan adegan Shinta *ilang* bagian tiga

Srepeg

⑤

|| 6565 623⁵ 2356 i53²
6232 653² 6526 523⁵||

Notasi 3. *Srepeg*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, gambang, siter, kendang sabet.

Pada bagian tiga bentuk musik iringanya adalah *srepeg*, dengan struktur permainan yaitu 8 *gatra* dengan 32 *sabetan* nada dasar dalam satu gong. *Srepeg* tersebut menggunakan 3 gong *suwuk* dan 1 gong *gedhe*, yaitu pada not 5 (*mo*), 2 (*ro*), 2 (*ro*) untuk gong *suwuk* dan pada not 5 (*mo*) untuk gong *gedhe* untuk mengakhiri satu rangkaian musik dan kembali ke awal. Iringan ini dimainkan dengan tempo sedang yaitu tempo 100M.M ketika mengiringi langkah Rama pergi untuk menangkap Kidang Kencana sesuai dengan permintaan Shinta, setelah Rama sudah pergi tempo dari bentuk iringan *srepeg* ini menjadi naik turun, dengan tujuan penggambaran jiwa Dewi Shinta yang sedang gelisah karena Rama tidak kunjung kembali, lalu menyuruh Lesmana untuk menyusul Rama, tetapi Lesmana lebih mendengarkan pesan Rama untuk tetap menjaga Shinta. Shinta yang hatinya semakin gelisah dengan keadaan Rama, Shinta ingin menyusul Rama yang sedang menangkap Kidang tetapi setiap langkah Shinta yang ingin pergi menyusul Rama dihalangi oleh Lesmana. Pada adegan ini tempo *srepeg* berubah-ubah dari sedang sekitar 100M.M menjadi cepat sekitar 140M.M lalu sedang lagi berulang ulang disesuaikan dengan adegan Lesmana dan Shinta.



Gambar 20
Adegan Lesmana menghalangi Shinta agar tidak pergi
(Dokumen Kamasetra)

Tembang Lesmana

$\begin{array}{ccccccc} 5 & 5 & \overline{5\ 6} & 1 & \cdot \dot{\chi} & 2 & \overline{2\ \dot{\chi}} & \overline{2\ 5} \cup 5 & \cdot \\ \text{Si-nggah} & - \text{sing} & \text{gah} & \text{ka} & - \text{la} & \text{sing} & - \text{gah} & & \\ \hline 1 & \dot{\chi} & \overline{\dot{\chi}\ 2} & 1 & \cdot & & & & \\ \text{Pan} & \text{su} & - \text{ming} & \text{gah} & & & & & \\ \hline \overline{6\ 5} & \overline{6\ 5} & 3 & \cdot & \overline{2\ 3} & 2 \cup 1 & \cdot & & \\ \text{Durga} & - \text{kala} & \text{su} & \text{ming} & \text{kir} & & & & \end{array}$

(*genjleng* notasi 1)

Tembang 2 Tembang Lesmana (Dokumen Kamasetra)

Tembang Lesmana adalah penggambaran permohonan Lesmana kepada Dewa agar Shinta terhindar dari mara bahaya ketika ditinggal Lesmana untuk menyusul Rama. Setelah Tembang di nyanyikan terdapat *genjlengan* (pukulan) pada notasi 1 (*ji*) bersamaan dengan

genjlengan itu Lesmana memotong kemaluannya dengan kerisnya sendiri sebagai bukti bahwa Lesmana tidak menyukai Shinta seperti yang dituduhkan oleh Shinta, Lesmana membuat lingkaran dengan tetesan darah dari kemaluannya menjadi sebuah perlindungan (*Rajah Kalacakra*) untuk melindungi Shinta dari hal-hal buruk.

Genjlengan memberikan aksen ketika Lesmana memotong kemaluannya dan membuat *Rajah Kalacakra* dari tetesan darah kemaluan untuk melindungi Shinta dari hal-hal yang buruk. Sebelum Lesmana pergi untuk menyusul Rama, Lesmana berpesan kepada Shinta untuk tidak keluar dari lingkaran apapun yang terjadi sebelum Lesmana kembali.



Gambar 21
Adegan Doa Lesmana dan Membuat *Rajah Kalacakra*
(Dokumen Kamasetra)

Srepeg:

$$\begin{array}{c} \parallel 6565 \ 623\widehat{5} \ 2356 \ i53\widehat{2} \\ 6232 \ 653\widehat{2} \ 6526 \ 523\widehat{5} \parallel \end{array}$$

Notasi 3 *Srepeg*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, siter, gambang, kendang sabet.

Srepeg dibagian ini masih sama dengan *srepeg* sebelumnya dengan notasi yang masih sama sebagai pengiring ketika Lesmana telah selesai membuat *Rajah Kalacakra* dan pergi untuk menyusul Rama yang pergi mengejar Kidang Kencana, iringan ini juga berfungsi sebagai penggambaran ekspresi harapan Shinta kepada Lesmana bisa menemukan Rama.

4. Bentuk musik iringan adegan Shinta *ilang* bagian empat

Lancaran

$$\begin{array}{c} \text{BK :} \qquad \qquad \qquad 216\widehat{5} \\ \parallel 2525 \ 252\widehat{1} \ 2525 \ 252\widehat{1} \\ 556i \ 56i\widehat{6} \ 5i52 \ 532\widehat{1} \parallel \end{array}$$

Notasi 4 *Lancaran*
(Dokumen Kamasetra)

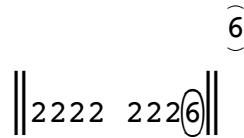
Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, kendang sabet.

Pada bagian empat bentuk iringanya adalah *lancaran* dengan struktur permainan yaitu 8 *gatra* dengan 32 *sabetan* nada dasar dalam setiap satu gong *gedhe*. Dalam *lancaran* tersebut terdapat 3 gong *suwuk* dan 1 gong *gedhe*, pada not 1 (*ji*), 1 (*ji*), dan 6 (*nem*) untuk gong *suwuk* pada akhir *gatra* dan pada not 1 (*ji*) untuk gong *gedhe* dalam setiap akhir lagu. *Lancaran* ini mengiringi ketika Rahwana datang menghampiri Shinta yang sedang sendirian setelah ditinggal Lesmana untuk mencari Rama, *lancaran* ini juga memberikan ekspresi Rahwana yang riang gembira karena Shinta sedang sendirian dan memudahkan Rahwana untuk menculik Shinta. Tempo yang digunakan pada *lancaran* tersebut adalah tempo 140M.M.



Gambar 22
Adegan Rahwana datang menghampiri Shinta
(Dokumen Kamasetra)

Sampak



Notasi 5 *Sampak*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, kendang sabet.

Dalam bagian empat setelah bentuk iringan *lancaran* terdapat bentuk iringan musik sampak, sampak tersebut hanya terdiri dari 2 *gatra* dengan 8 *sabetan* nada dasar dalam 1 gong *gedhe*. Gong dipukul pada not 6 (*nem*) diulang sesuai kebutuhan. Tempo pada *sampak* cepat sekitar 140M.M dengan pukulan keras ketika Rahwana terkena *Rajah Kalacakra* karena ingin mendekati Shinta sehingga terpental, setelah itu kembali ke bentuk *lancaran* dengan tempo 100M.M dan akan kembali ke bentuk *sampak* dengan tempo cepat lagi ketika Rahwana mencoba melewati *Rajah Kalacakra* dan terpental. *Sampak* digunakan ketika adegan Rahwana terkena *Rajah Kalacakra* dan terpental. Rahwana yang tidak bisa melewati *Rajah Kalacakra* berubah menjadi seorang pengemis tua yang kelaparan dengan tujuan ingin meminta belas kasihan Shinta memberikan makanan dengan keluar dari *Rajah Kalacakra* sehingga Rahwana dengan mudah menculiknya.

5. Bentuk musik iringan adegan Shinta *ilang* bagian lima

Ketawang

BK : 216(5)

Umpak: .621 5621 3565 216(5)

Ngelik: .621 5612 3232 356(5)

.621 5612 3232 356(5)

33.. 1121 2165 323(1)

Notasi 6 *Ketawang*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, gender, siter, suling, gambang, rebab, kendang ketipung, dan kendang bem.

Pada bagian Lima bentuk iringannya adalah *ketawang*. *Ketawang* pada bagian ini terbagi menjadi 2 golongan notasi yaitu *umpak* dan *ngelik*, *umpak* digunakan untuk mengiringi pada saat Rahwana berganti wujud menjadi seorang pengemis tua. *Ngelik* digunakan setelah Rahwana berubah menjadi seorang pengemis tua yang meminta belas kasihan dari Shinta agar mau memberikan sedikit makanan kepada Rahwana yg berwujud seorang pengemis tua dengan harapan keluar dari *Rajah Kalacakra* dengan demikian Rahwana dengan mudah untuk menculik Shinta.

Bagian *umpak* terdiri dari 4 *gatra* dengan 16 *sabetan* nada dasar dalam 1 gong *gedhe*, *umpak* merupakan bait atau *verse* dalam sebuah lagu, gong dipukul pada not 5 (*mo*) pada *gatra* terakhir dimainkan beberapa putaran untuk perubahan wujud Rahwana menjadi seorang pengemis tua. Bagian *ngelik* terdiri dari 12 *gatra* dalam satu rangkaian lagu, gong dipukul setiap 4 *gatra* sekali pada not 5 (*mo*), 5 (*mo*), 5 (*mo*), dan 1 (*ji*) sesuai pada notasi pada *gatra* ke 4 yang terdapat lingkaran pada not. *Ngelik* merupakan *chorus* atau *reffrain* yang artinya inti dari sebuah lagu bagian yang ditunggu-tunggu dalam sebuah lagu.



Gambar 23
Adegan Perubahan Rahwana menjadi pengemis tua
(Dokumen Kamasetra)

Isen-isen

$$\textcircled{1}$$

$$\parallel 2\widehat{35} \ 2\widehat{35} \ 3\widehat{21} \ 1\widehat{11} \parallel$$

Notasi 7 *Isen-isen*
(Dokumen Kamasetra)

Isen-isen bukan merupakan bentuk musik baku, *isen-isen* dibuat sebagai penegasan nuansa kegirangan seorang Rahwana pada saat Shinta akan keluar dari lingkaran *Rajah Kalacakra* untuk memberikan makanan kepada Rahwana yang berwujud seorang pengemis tua. *Isen-isen* dimainkan oleh kelompok alat musik balungan yaitu demung, dan saron, *isen-isen* dipukul pada waktu musik ketawang masih dimainkan. Tempo *isen-isen* lebih cepat dari pada ketawang sekitar 120M.M dan semakin cepat ketika Shinta akan keluar dari *Rajah Kalacakra* sampai Shinta keluar dari *Rajah Kalacakra* dan ditangkap oleh Rahwana.



Gambar 24
Adegan Shinta berhasil ditangkap Rahwana
(Dokumen Kamasetra)

Srepeg

...⑤

|| i5i5 2356̂ i56i 6532̂
6262 6532̂ 1121 653⑤||

Notasi 8 *Srepeg*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, siter, gambang, kendang sabet.

Pada bagian enam setelah *ketawang* terdapat bentuk musik *srepeg*, *srepeg* tersebut terdiri dari 8 *gatra* dengan gong *suwuk* berjumlah 3 kali dan 1 kali gong *gedhe*. Gong *suwuk* dipukul pada not 6 (*nem*) *gatra* ke 2, not 2 (*ro*) *gatra* ke 4, dan not 2 (*ro*) pada *gatra* ke 6, sedangkan gong *gedhe* dipukul pada not 5 (*mo*) pada *gatra* 8 atau terakhir. *Srepeg* tersebut di mainkan dengan tempo cepat sekitar 140MM, tidak ada perubahan tempo pada *srepeg* tersebut karena tempo dari awal hingga akhir tetap stabil. *srepeg* tersebut mengiringi Rahwana ketika berhasil menculik Shinta yang keluar dari *Rajah Kalacakra*, sehingga Shinta akan dibawa ke Alengka kerajaan Rahwana. *Srepeg* di bagian ini digunakan sebagai iringan perjalanan Rahwana membawa Shinta ke Alengka, dalam sebuah *setting* panggung

untuk iringan ketika Rahwana keluar dari panggung dan pergantian adegan.



Gambar 25
Adegan Rahwana akan membawa Shinta ke Alengka
(Dokumen Kamasetra)

6. Bentuk musik iringan adegan Shinta *ilang* bagian enam

Lancaran Kidang

BK : 216⑤
 || i6i5 623⑤ 3232 123⑤ ||
Ngracik:
 || i6i5 i6i5 i652 123⑤
 3132 3132 2223 123⑤ ||

Notasi 9 *Lancaran Kidang*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, kendang sabet, simbal, dan beduk.

Pada bagian enam iringanya berbentuk *lancaran*, notasi *lancaran* ini sama persis dengan *lancaran* pada bagian 2. *Lancaran* tersebut mempunyai 1 gong dalam satu putaran permainan, yaitu gong yang dipukul pada not 5 (mo) dalam *gatra* terakhir ketukan ke 4. Semua balungan bersama-sama memukul dengan not yang sama pada waktu Kidang berlari-lari dan ketika Kidang mulai menari, kelompok saron ditugaskan untuk beralih ke not *ngracik lancaran*.

Iringan ini digunakan Kidang menari dan berlari ketika Rama ingin menangkapnya, Kidang berlari menjauhkan Rama dari tempat Shinta berada, karena Kidang tidak kunjung tertangkap lalu Rama memanahnya. Panah yang Rama arahkan ke Kidang yang ingin ditangkapnya tepat pada sasaran dan berubahlah Kidang tadi menjadi Buto Cakil (Kala Marica).



Gambar 26
Adegan Upaya Rama menangkap Kidang
(Dokumen Kamasetra)

Lancaran Jangkrik Genggong

⑤

|| 3 2 3 5̂ 6 1 6 5̂ 6 1 6 5̂ 3 2 3 ⑤ ||

Notasi 10 *Lancaran Jangkrik Genggong*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, gender, kendang sabet, simbal, dan bedug.

Setelah lancaran untuk iringan Kidang selanjutnya masih tetap bentuk musik *lancaran* tetapi notasinya berganti, *lancaran* ini terdiri dari 4 *gatra* dengan gong *gedhe* pada not 5 (mo), tempo permainannya

sama dengan *lancaran* untuk iringan Kidang yaitu tempo 140MM. Tempo tetap stabil dengan kendang yang mendominasi mengikuti gerakan Cakil. *Lancaran* ini sebagai iringan perubahan wujud Kidang menjadi Cakil ketika dipanah oleh Rama. *Lancaran* ini juga sebagai iringan awal gerakan Cakil yang *energetic* dan pada awal perkelahhiannya dengan Rama. Setelah beberapa kali Cakil menyerang tetapi masih bisa dihadapi oleh Rama, iringannya berubah menjadi *lancaran* Kemuda Rangsang.

Lancaran Kemuda Rangsang:

⑤
 || 1515 1235 6656 5312̂
 6262 6532 5323 123⑤||

Notasi 11 *Lancaran* Kemuda Rangsang
 (Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, gender, kendang sabet, simbal, dan bedug.

Bentuk iringan setelah *lancaran* Jangkrik Genggong adalah *Lancaran* Kemuda Rangsang. *Lancaran* ini adalah bentuk musik yang umum digunakan untuk peperangan Cakil, dalam bagian ini digunakan untuk peperangan Cakil dengan Rama. *Lancaran* tersebut terdiri dari 8 *gatra* dengan 4 *frase* tanya dan 4 *frare* jawab, pada 4 *gatra* pertama

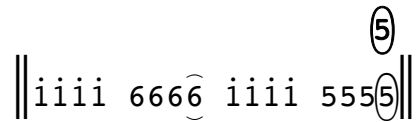
menggunakan gong *suwuk* dengan not 2 (*ro*), dan pada *gatra* 4 selanjutnya menggunakan gong *gedhe* pada not 5 (*mo*), tempo pada *lancaran* ini lebih pelan dari pada tempo pada *lancaran* Jangkrik Genggong, yaitu sekitar tempo 110M.M.

Lancaran Kemuda Rangsang adalah *lancaran* yang sering digunakan untuk peperangan Cakil, Kemuda Rangsang mempunyai tembang yang menceritakan Buto Cakil yang gerakannya *atraktif*. *Lancaran* ini selain untuk iringan perangnya Cakil dengan Rama tetapi juga lebih condong untuk iringan tarian Cakil yang *atraktif*. Kendang sangat mendominasi mengiringi gerakan Cakil dan serangan-serangan Cakil kepada Rama, karena beberapa kali Cakil menyerang Rama tetapi selalu tidak berhasil, kemudian Cakil mengeluarkan pusaka berupa keris untuk melawan Rama. Pada adegan ini iringan berubah menjadi bentuk musik *Sampak*.



Gambar 27
Adegan. Peperangan Cakil dengan Rama
(Dokumen Kamasetra)

Sampak



Notasi 12 *Sampak* (Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, kendang sabet.

Bentuk iringan ini adalah *sampak*, yang terdiri dari 4 *gatra* dengan gong *gedhe* pada no 5 (*mo*), *sampak* pada umumnya notasinya dalam 1 *gatranya* sama dan diulang-ulang, tempo awal *sampak* yang digunakan sekitar tempo 120M.M, pada adegan tertentu tempo berubah menjadi cepat sekitar 150M.M, kemudian berubah lagi menjadi tempo awal. Perubahan ini diulang-ulang sesuai adegan dan *ater-ater* dari kendang. Perpindahan dari *lancaran* ke *sampak* ini dimulai ketika Cakil mengeluarkan pusaka berupa keris.

Sampak pada bagian ini semakin cepat sekitar 140M.M ketika Rama akan memanah Cakil sampai kematian Cakil setelah terkena panah Rama, *Sampak* pada bagian ini memberikan nuansa ketegangan dan merupakan *ending* dari sebuah peperangan. Setelah Cakil terkena busur panah Rama, Lesmana tiba ditempat Rama memastikan keadaan Rama

7. Bentuk musik iringan adegan Shinta *ilang* bagian tujuh

Pada bagian delapan menceritakan kekecewaan Rama karena kehilangan Shinta, Rama menyadari bahwa Kidang perubahan wujud dari Cakil bermaksud memancing Rama agar menjauhi Shinta dengan demikian Rahwana dengan mudah untuk menculik Shinta. Dalam penggambaran kekecewaan Rama di bagian delapan ini menggunakan bentuk musik *palaran mijil laras slendro patet barang*, *palaran* adalah suatu tembang macapat yang digunakan untuk meluapkan ekspresi jiwa seseorang/keadaan/peristiwa dalam bentuk tembang yang diiringi oleh instrumen tertentu yaitu: kenong, kempul, kendang, dan gender. Struktur permainan kenong sebagai nada dasar dan setiap 2 pukulan kenong, kempul memukul 1 kali, permainan *statis* dengan perpindahan nada mengikuti nada tembang yang dinyanyikan melalui *ater-ater* kendang.

Palaran (Mijil)

Aduh yayi garwaku wong manis²

⁶ywa kongsi ⁵ngandhelong

⁶teka yayi mendra saka kene⁶

²pun kakang tan⁶ bakal cidreng janji

²mesthi sun upadi

²tinemu¹ rahayu

Tembang 3 *Palaran Mijil*
(Dokumen Kamasetra)

Setelah Rama meluapkan kekecewaannya melalui tembang *palaran*, Rama dan Lesmana bergegas pergi untuk mencari Shinta dalam bagian ini menggambarkan suasana kewaspadaan dan bentuk musik yang digunakan adalah *srepeg*.



Gambar 28
Adegan Kekecewaan Rama
(Dokumentasi Kamasetra)

Srepeg

212①

|| 66i6 5323̂ 2121 3565 2321̂
3565 3212̂ 5316 216⑤ i5i5 ||

Notasi 13 *Srepeg*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, siter, gambang, kendang sabet.

Srepeg pada bagian ini terdiri dari 10 *gatra* tetapi *gatra* terakhir tidak di bunyikan karena pada *gatra* ke 9 merupakan perpindahan bentuk *gending* dari *srepeg* ke *lancaran*. *Srepeg* pada bagian ini bertempo sedang sekitar tempo 100M.M, karena digunakan untuk menggambarkan nuansa kewaspadaan, sedih, dan penuh harap seorang Rama kepada Shinta, *srepeg* ini juga digunakan untuk mengiringi langkah perginya Rama dan Lesmana untuk mencari Shinta. Dalam *setting* pementasan *srepeg* digunakan untuk keluarnya penari dari panggung dan untuk pergantian adegan.

8. Bentuk musik iringan adegan Shinta *ilang* bagian delapan

Bagian sembilan menceritakan tentang seekor burung Jatayu yang sedang terbang diatas awan, didalam sebuah sendratari penggambaran terbangnya Jatayu digambarkan melalui sebuah tarian, musik yang digunakan untuk mengiringi tarian Jatayu adalah *lancaran*. *Lancaran* disini menggambarkan kelincahan Jatayu dan kegagahan burung Jatayu yang sedang menari di awan. Berikut ini adalah notasi *lancaran* iringan untuk Jatayu.

Lancaran

$$\begin{array}{l} \text{Bk:} \quad 216 \overline{5} \\ \parallel .6.5 \quad .6.5 \quad .654 \quad 242 \overline{1} \\ \quad .5.1 \quad .5.1 \quad .5.1 \quad 235 \overline{3} \\ \quad 123. \quad 123. \quad 2321 \quad .6. \overline{5} \parallel \end{array}$$

Notasi 14 *Lancaran*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, kendang sabet, simbal, dan bedug.

Bentuk musik pada iringan Jatayu adalah *lancaran*, struktur permainannya adalah 12 *gatra* dengan 8 *gatra* frase tanya dan 4 *gatra* frase jawab, dengan jumlah gong *suwuk* 2 kali pada not 1 (*ji*), dan 3 (*lu*). Gong *gedhe* 1 kali pukulan pada not 5 (*mo*). Notasi dipukul atau dimainkan diulang setelah gong disesuaikan dengan lamanya tarian Jatayu. Tempo awal iringan *lancaran* ini cepat sekitar tempo 140 M.M ketika Jatayu masuk ke panggung dan pada pertengahan tarian Jatayu tempo berkurang menjadi 110 M.M beberapa detik dan kembali lagi ke tempo 140 M.M. *Lancaran* berfungsi untuk penggambaran gagahnya seekor burung Jatayu yang sedang menari di awan. iringan dengan

dinamika yang muncul ditengah-tengah tarian untuk memperjelas rasa dari sebuah tarian sesuai dengan tarian yang ditarikan Jatayu.



Gambar 29
Adegan Jatayu menari di awan
(Dokumentasi Kamasetra)

Setelah Jatayu selesai menari diawan tidak sengaja bertemu dengan Rahwana bersama Shinta yang diculiknya. Jatayu mencurigai Rahwana telah menculik Shinta, karena ayah Rama adalah temannya. Jatayu sangat mengenal bahwa Shinta adalah istri Rama, Jatayu ingin menyelamatkan Shinta dari penculikan Rahwana, maka terjadilah perkelahian antara Jatayu dan Rahwana. Dari perkelahian Jatayu dan Rahwana dimenangkan oleh Rahwana. Dalam perkelahian Jatayu dan Rahwana digunakan bentuk musik srepeg. Srepeg merupakan *gending* dengan pola gongan setiap 2 ketukan nada dasar sehingga untuk adegan peperangan srepeg memudahkan *ater-ater* kendang. Berikut ini adalah notasi *srepeg*:

Srepeg

$$\begin{array}{c} \textcircled{5} \\ \parallel 6565 \ 65\widehat{32} \ 3232 \ 321\widehat{6} \\ 5656 \ 35\widehat{32} \ 3216 \ 216\textcircled{5} \parallel \end{array}$$

Notasi 15 *Srepeg*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, siter, gambang, kendang sabet, simbal, dan bedug.

Bentuk musik *srepeg* ini dimainkan dengan tempo sedang yaitu tempo 110M.M, perpindahan dari *lancaran* ke *srepeg* diawali ketika Rahwana muncul dengan membawa Shinta dan berpapasan dengan Jatayu. *Srepeg* dibagian ini terdiri dari 8 *gatra* dengan gong *suwuk* pada not (2), not (6), dan not (2) dan diakhiri dengan gong *gedhe* 5 (*mo*), diulang mengikuti *ater-ater* kendang sampai perkelahian Rahwana dengan Jatayu selesai. Nuansa yang diciptakan dari musik *srepeg* tersebut adalah nuansa mencekam.



Gambar 30
Adegan Jatayu berpapasan dengan Rahwana
(Dokumentasi Kamasetra)

Bentuk musik setelah *srepeg* adalah *sampak*, *sampak* digunakan untuk mengiringi kekalahan Jatayu dengan ditebasnya sayap Jatayu oleh Rahwana dan terjatuh dari atas awan tak jauh dari tempat berjalannya Rama dan Lesmana yang sedang mencari Shinta.

Sampak

$$\begin{array}{c} \textcircled{5} \\ \parallel 5555 \ 666\widehat{6} \ 4444 \ 124\textcircled{5} \parallel \end{array}$$

Notasi 16 *Sampak*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, kendang sabet, simbal, dan bedug.

Sampak pada bagian ini terdiri dari 4 *gatra* dengan gong *suwuk* 1 kali pada not 6 (*nem*) dan gong *gedhe* pada not 5 (*mo*). *Sampak* tersebut dimainkan dengan tempo berubah-ubah dari cepat ke lambat dan ke cepat lagi menurut *ater-ater* kendang yang disesuaikan dengan adegan yang diperankan. Tempo awal 120M.M dan ketika berubah cepat menjadi 140M.M. Setelah kedua sayap Jatayu dipotong oleh Rahwana, lalu Rahwana bergegas pergi meninggalkan Jatayu.



Gambar 31
Adegan Jatayu ditebas kedua sayapnya oleh Rahwana
(Dokumentasi Kamasetra)

Sampak dimainkan sampai terjatuhnya Jatayu ketanah dan ditemukan oleh Lesmana dan Rama. Awalnya Lesmana dan Rama belum mengetahui siapa yang terjatuh dari awan, sehingga Rama sudah bersiap-siap dengan panahnya. Setelah dilihat oleh Lesmana ternyata yang terjatuh adalah Jatayu, Lesmana bergegas memberitahu Rama bahwa yang terjatuh adalah seekor burung Jatayu, Rama dan Lesmana bergegas menolong Jatayu. Pada adegan ini bentuk musik berganti menjadi ketawang.



Gambar 32
Adegan Jatayu ditolong oleh Lesmana dan Rama
(Dokumentasi Kamasetra)

Ketawang

...⑤
 || 55... 6165 .532 123⑤
 11... 1165 2353 212①||

Notasi 16 *Ketawang*
 (Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, gender, suling, rebab, kendang ketipung, dan kendang bem.

Bentuk musik *ketawang* dimainkan dengan tempo lambat karena bentuk musik *ketawang* disini untuk menggambarkan rasa sedih ketika Rama dan Lesmana menolong Jatayu yang sedang sekarat, Jatayu memberitahu Rama bahwa Shinta telah diculik Rahwana, Jatayu berusaha menolong Shinta tetapi kalah ketika melawan Rawana sampai kedua sayapnya dipotong oleh Rahwana dan terjatuh, Jatayu sempat memberitahu Rama arah perginya Rahwana sebelum Jatayu meninggal.

Ketawang dibagian ini terdiri dari 8 *gatra* diulang sampai adegan Jatayu meninggal dengan *ater-ater* kendang, kemudian berubah menjadi bentuk musik *sampak*.



Gambar 33
Adegan Informasi tentang Shinta sebelum Jatayu meninggal
(Dokumentasi Kamasetra)

Sampak

①
|| 5555 2222 111① ||

Notasi 17 *Sampak*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, gender, kendang sabet.

Sampak pada bagian ini dimainkan dengan tempo cepat karena untuk mengiringi ketika Jatayu meninggal untuk memberikan ekspresi terkejut. Kemudian beralih menjadi suasana berkabung, sedih dan

agung digunakan *gending* yang dibuat sendiri oleh UKM Kamasetra yang disebut *mukswa* yang artinya sebuah keadaan kematian yang jiwa dan raganya hilang.



Gambar 34
Adegan Jiwa dan raga Jatayu menghilang
(Dokumentasi Kamasetra)

Mukswa

$$\begin{array}{c} \textcircled{1} \\ \parallel .5.\widehat{1} .5.\widehat{1} .5.\widehat{1} 532\textcircled{1} \parallel \end{array}$$

Notasi 18 *Mukswa*
(Dokumen Kamasetra)

Instrumen musik yang digunakan adalah kelompok balungan, kethuk, kenong, bonang barung, bonang penerus, kempul, gong, slenthem, rebab, kendang ketipung, dan kendang bem.

Mukswa bukan termasuk dalam bentuk musik gamelan yang sudah ada, karena *mukswa* dibuat hanya untuk penggambaran hilangnya jiwa dan raga Jatayu. *mukswa* terdiri dari 4 *gatra* dengan gong *suwuk* 3 kali pada not 1 (*ji*) dan gong gede pada not 1 (*ji*) pada *gatra* terakhir. *Mukswa* dimainkan dengan tempo 90M.M, menggambarkan suasana berkabung, sedih dan agung.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di depan, peneliti memperoleh kesimpulan tentang fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta, sebagai berikut:

1. Fungsi musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang*

Fungsi musik iringan Sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* UKM Kamastra mempunyai 3 fungsi, yaitu:

a. Fungsi musik sebagai pengiring tari.

Musik iringan dalam sendratari Ramayana menuntun penari mempunyai ritme dalam setiap gerakan-gerakannya, sehingga menghasilkan sebuah penyajian tarian yang indah

b. Fungsi musik sebagai sarana komunikasi

Musik iringan menggantikan dialog didalam cerita sendratari Ramayana, musik iringan sendratari Ramayana juga memberikan penggambaran jalan cerita dalam setiap adegan yang memberikan tanda-tanda untuk interaksi sesama penari agar tarian dalam setiap adegan sesuai yang diharapkan.

c. Fungsi musik sebagai pengungkap emosional.

Musik iringan mengungkapkan ekspresi jiwa penari seperti ekspresi sedih, senang, kecewa, dan marah. Musik iringan juga menguatkan ekspresi wajah yang diperankan setiap penari sehingga karakter yang diperankan penari bisa dimunculkan dengan baik.

2. Bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang*

Bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta *ilang* memiliki 7 bentuk musik, yaitu:

a. *Ladrang*

Bentuk musik *ladrang* mempunyai struktur 32 *sabetan* dalam setiap satu gong *gedhe* dengan keseluruhan 96 *sabetan* dalam satu rangkaian musik *ladrang*. *Ladrang* digunakan awal mula adegan di *Alas Dandaka* dengan memberikan suasana agung, wibawa dan mempesona.

b. *Ketawang*

Bentuk musik *ketawang* mempunyai struktur 16 *sabetan* dalam satu gong *gedhe*. *Ketawang* dalam iringan tersebut digunakan dalam adegan-adegan iba, sedih, dan haru.

c. *Lancaran*

Bentuk musik *lancaran* mempunyai struktur 16 *sabetan* dalam satu gong *gedhe*. *Lancaran* digunakan untuk mengiringi adegan-adegan *energic*, memberikan nuansa riang gembira dan lincah.

d. *Gangsaran*

Bentuk musik *gangsaran* digunakan untuk peralihan sebuah bentuk musik yang satu dengan yang lain dengan notasi 5 (*mo*).

e. *Palaran*

Bentuk *palaran* menggunakan *mijil laras slendro pathet barang*, *palaran* digunakan sebagai luapan hati yang disajikan dalam bentuk *tembang* yang dinyanyikan oleh Rama.

f. *Sampak*

Bentuk musik *sampak* mempunyai struktur 16 *sabetan* dengan gong *suwuk* pada *gatra* ke 2 dan gong *gedhe* pada *gatra* ke 4. *Sampak* digunakan dalam suasana tegang, terkejut, dan *ending* sebuah adegan perkelahian.

g. *Srepeg*.

Bentuk musik *srepeg* mempunyai struktur 32 *sabetan* dalam setiap satu gong *gedhe*. *Srepeg* digunakan untuk mengiringi awalan sebuah adegan perkelahian, adegan sedih, dan perpindahan sebuah adegan.

B. Saran

1. Untuk pelaku seni UKM Kamasetra lebih memahami fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana agar penyajian sendratari Ramayana lebih bagus dan bervariasi.
2. Mahasiswa UNY agar lebih mengapresiasi seni khususnya sendratari Ramayana, karena seni adalah budaya yang harus diapresiasi dan kita lestarikan.

Daftar Pustaka

- Ali, Matius. 2006. *Seni Musik SMA Kelas XII*. Jakarta: Erlangga
- Atmadibrata, Enoch. 1985. *Pendidikan Seni Tari 2*. Bandung: Angkasa
- Creswell, Jhon W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kodrat, Harsono. 1982. *Gending-gending Karawitan Jawa Lengkap Slendro-Pelog*. Jakarta: PN Balai Pustaka
- Kustap, Moh Mutaqin. 2008. *Seni Musik Klasik Jilid I SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Langer, Susan K. 1988. *Problem Seni (terjemahan Widaryanto)*. Bandung: Asti
- Merriam, Alan P. 1964. *The Anthropology of Music*. Chicago: Northwestern University Press.
- Miller, Hugh M. 1969. *Introdiction to Musik*. New York: Barnes and Noble
- Moleong, Lexy J. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, S. 2002. *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*. Bandung: PT Tarsito bandung.
- Palgunadi, Bram. 2002. *Serat Kandha Karawitan Jawi*. Bandung: ITB
- Peursen, CA. Van. 1988. *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius
- Purnomo, Wahyu dan Fasih Subagyo. 2010. *Terampil Bermusik*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.

- Purwadi. 2009. *Seni Karawitan*. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa Jawa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Putera, Nusa. 2011. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT indeks
- Santoso, Hadi. 1986. *Gamelan*. Semarang: Dahara Prize.
- Soedarsono, Tati Narawati. 2011. *Drama Tari di Indonesia, Kontinuitas dan Perubahan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Solichin. 2009. *Filsafat Wayang*. Jakarta: Sena Wangi.
- Sugiono. 2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsaputra, Uhar. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Tindakan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Sulistyo, Edy Tri. 2005. *Kaji Dini Pendidikan Seni*. Surakarta: UNS Press.
- Sumarsam. 2003. *Gamelan*. Yogyakarta: Daftar Pustaka
- Suwardi, Endraswara. 2006. *Gending Jawa*. Yogyakarta: Narasi
- Syafii, dkk. 2004. *Materi Pembelajaran Kertakes SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wibowo, Fred. 1994. *Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Makalah Penelitian Loka Karya
- Wicaksono, Herwin Y. 2013. *Ilmu Bentuk dan Analisis Musik Dasar*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Musik FBS UNY.

DAFTAR LAMAN

Kusumawati, H. 2009. “Musik Ilustrasi”, <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Dra.%20Heni%20Kusumawati,%20M.Pd./MUSIK-ILUSTRASI%202014.pdf>. Diunduh pada tanggal 16 Februari 2014.

National Music Museum. 2006. “The world’s Premier Collection of musical instruments National Music Museum”, <http://orgs.usd.edu/nmm/Gamelan/9869.html>. Diunduh pada tanggal 5 Mei 2014.

LAMPIRAN

Lampiran 1

PANDUAN OBSERVASI

A. Tujuan

Melakukan penelitian untuk memperoleh data yang relevan tentang fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang di UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Pembatasan

Dalam melakukan observasi dibatasi pada :

- a) Fungsi musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang di UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta
- b) Bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang di UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta

C. Kisi-kisi observasi

Tabel 1

Pedoman Observasi

No	Aspek yang diamati	Hasil
1.	Fungsi musik iringan sendratari adegan Shinta ilang	
2.	Bentuk musik iringan sendratari adegan Shinta ilang	

Lampiran 2

PANDUAN WAWANCARA MENDALAM

A. Tujuan

Melakukan penelitian untuk memperoleh data yang relevan tentang fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang di UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Pembatasan

Dalam melakukan wawancara mendalam dibatasi pada :

- a) Fungsi musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang di UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta
- b) Bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang di UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta

C. Respondensi

- 1. Ketua Kamasetra
- 2. Penari Ramayana
- 3. Pengrawit Ramayana
- 4. Warga Kamasetra
- 5. Alumni Kamasetra

D. Kisi-kisi wawancara

Tabel 2

Pedoman Wawancara

No	Aspek Wawancara	Butir Wawancara	Keterangan
1	UKM Kamasetra	-Tahun berapa UKM Kamasetra didirikan? -Siapa pendiri UKM Kamasetra? -Bidang apa saja yang ada di UKM Kamasetra?	
2.	Fungsi musik iringan sendratari adegan Shinta hilang.	-Apa saja fungsi musik iringan Sendratari Ramayana dalam adegan Shinta hilang?	
3.	Bentuk musik iringan sendratari adegan Shinta hilang.	-Seperti apa bentuk musik iringan Sendratari Ramayana dalam adegan Shinta hilang?	

E. Daftar Pertanyaan

1. Tahun berapa UKM Kamasetra didirikan?
2. Siapa pendirinya?
3. Bidang apa saja yang ada di UKM Kamasetra?
4. Pementasan apa saja yang sering dibuat UKM Kamasetra?
5. Seperti apa bentuk musik iringan sendratari Ramayana khususnya dalam adegan Shinta hilang?
6. Apa fungsi musik iringan Sendratari Ramayana?
 - a. Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai sarana hiburan?
 - b. Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai sarana komunikasi?
 - c. Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai pengiring tari-tarian?
 - d. Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai pengungkap emosional?
 - e. Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai penghayat keindahan?

Lampiran 3

PANDUAN STUDI DOKUMENTASI

A. Tujuan

Untuk menambah kelengkapan data yang berkaitan dengan fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang di UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Pembatasan

1. Foto-foto
2. Buku catatan
3. Arsip/dokumen UKM Kamasetra

C. Kisi-kisi Dokumentasi

Tabel 3

No	Indikator	Aspek-aspek	Hasil
1	Foto	-Narasumber	
2	Buku catatan	-Hasil wawancara mendalam dengan narasumber	
3	Arsip/dokumen	-Foto pementasan Sendratari Ramayana -Video pementasan Sendratari Ramayana -Notasi iringan	

Lampiran 4

DATA NARASUMBER

Tabel 4

NO	NAMA	KETERANGAN
1	Hefri Muharyanto	-Jabatan: Ketua UKM Kamasetra -Umur: 22 tahun -Pekerjaan: Mahasiswa
2	Iwan Mustofah	-Jabatan: Penari UKM Kamasetra -Umur: 25 tahun -Pekerjaan: Mahasiswa
3	Adi Sulistyio	-Jabatan: Pengrawit UKM Kamasetra -Umur: 26 tahun -Pekerjaan: Guru
4	Holahudin Agfi Ramadhan	-Jabatan: Warga UKM Kamasetra -Umur: 21 tahun -Pekerjaan: Mahasiswa
5	Dida Prasetya N	-Jabatan: Alumni UKM Kamasetra -Umur: 26 tahun -Pekerjaan: Wiraswasta

Lampiran 5

HASIL WAWANCARA

Keterangan:

P : Peneliti

N : Narasumber

Hasil wawancara dengan Hefri Muharyanto selaku ketua kamasetra pada tanggal 13 juni 2014

P : Tahun berapakah UKM kamasetra didirikan dan siapa pendirinya?

N : Kamasetra didirikan itu sekitar tahun 1983, dulu awal mula berdiri namanya bukan UKM kamasetra, tapi namanya UST-KRW yaitu singkatan dari unit Seni Tari dan Karawitan. UST-KRW didirikan oleh beberapa tokoh, yaitu Bambang Prayoga, dari jurusan seni rupa, Wardoko dari bahasa jawa, dan Bambang Saptono dari jurusan ilmu pendidikan. Nah setelah berdiri dan melalui banyak perkembangan dan pertimbangan UST-KRW berubah menjadi UKM Kamasetra sampai sekarang ini.

P : Bidang apa saja yang ada di UKM Kamasetr?

N : UKM Kamasetra itu memiliki 4 bidang dalam seni, yaitu Seni tari, Karawitan, Pedalangan, Teater tradisi.

P : Jelaskan masing-masing bidang itu seperti apa?

N : Bidang tari itu adalah bidang yang mengelola kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan seni tari, seperti latihan tari gambyong, ayun-ayun, eko prewiro, dan tari garapan. Bidang Karawitan itu mengelola kegiatan yang berhubungan dengan karawitan gamelan, pelatihan warga baru tentang gamelan dan latihan garapan iringantari ataupun gending-gending jadi seperti uon-uyon, gamyong, ayun-ayun dan garapan ramayana. Pedalangan bidang yang mengelola kegiatan yang berhubungan dengan wayang, baik latihan menjadi dalang dalam memainkan wayang dan latihan vokal. Yang terakhir adalah teater tradisi adalah bidang yang mengelola kegiatan teater meliputi olah gerak, olah tubuh, vokal, dan ketoprak.

P : Lalu pementasan apa saja yang sering dibuat kamasetra?

N : Kamasetra sering membuat pementasan ketoprak, tari-tari grapan, wayang kulit kolaborasi dengan tari dan untuk pementasan rutin kamasetra sering mengisi sendratari Ramayana di Prambanan baik terbuka maupun tertutup.

P : Dalam pementasan Ramayana persiapan apa saja yang dilakukan UKM kamasetra dan penari semua dari warga kamasetra semua atau ngambil dari luar?

N : Dalam persiapan untuk pentas diprambanan kita jauh-jauh hari sudah mempersiapkan dengan latihan rutin karena setiap sajian Ramayana selalu kita kembangkan agar sajiannya tidak monoton dan menggali

keaktivitas teman-teman warga, ya kita kan pengen buat penyajian yang bagus jadi ya kita siapkan dan kita kembangkan penyajiannya. Untuk pemain disedratri Ramayana prambanan khususnya penari adalah warga baru dan warga lama kamasetra sedangkan pengrawit juga banyak yang warga baru dan lama kecuali bagian-bagian tertentu seperti siter, rebab itu biasanya mas-mas alumni kamasetra yang membantu. Ya intinya semua adalah warga kamasetra baik alumni maupun warga baru.

P : Dalam sendratari Ramayana terdapat Adegan Sinta ilang, nah iringan untuk adegan Shinta ilang itu menggunakan bentuk musik iringan apa saja atau seperti apa?

N : dalam iringan Ramayana itu menggunakan gending-gending garapan tetapi juga ada yang gending sudah jadi gending yang sudah ada, seperti Lancaran, gangasaran, ladrang, ketawang, srepeg dan sampak.

P : sedangkan fungsi dari iringan gamelan terhadap sendratarinya itu apa?

N : fungsi iringan terhadap sendratarinya yang pastinya sebagai pengiring tari.

P : apakah fungsi iringan bisa sebagai sarana hiburan terhadap sendratarinya?

N : Kalau menurut saya sepertinya tidak masuk,karena iringan satu kesatuan dengan sendratari tidak berdiri sendiri.

P : kalau untuk komunikasi apakah masuk?

N : kalau untuk komunikasi ya bisa masuk, musik itu sebagai komunikasi antara penari juga komunikasimenyampaikan cerita ke penonton.

P : apakah iringan sendratari itu sebagai pengungkap emosional?

N : kalau menurut saya iya, soalnya iringan ramayana itu menguatkan nuansa yang dibangun oleh penari. Jadi ekspresi-ekspresi yang diperankan oleh penari dimunculkan dan diperkuat oleh iringanya. Jadi penonton bisa ikut masuk merasakan dalam adegan yang diperankan.

P : Apakah iringan sebagai penghayat keindahan?

N : kalau sebagai penghayat keindahan sepertinya tidak karena iringan kan fungsi paling dominan untuk mengiringi tari, kecuali ya itu tadi gamelan berdiri sendiri mungkin

Yogyakarta 13 Juni 2014



Hefri Muharyanto

Hasil wawancara dengan Sholahudin Agfi Ramadhan selaku warga UKM Kamasetra pada tanggal 15 Juni 2014.

P : Tahun berapa UKM Kamasetra didirikan?

N : UKM Kamasetra didirikan sejak tahun 1983. Dulu itu namanya adalah Unit Seni Tari dan Karawitan disingkatnya UST-KRW. Yang didirikan oleh beberapa tokoh, yaitu Wardoko, Bambang Prayogo, dan Bambang Saptono.

P : Bidang apa saja yang ada di UKM Kamasetra?

N : Bidang di UKM Kamasetra ada 4, yaitu seni tari, karawitan, pedalangan, dan teater tradisi. Seni tari itu bidang yang mengelola kegiatan yang berhubungan dengan seni tari, bidang karawitan merupakan bidang yang mengelola kegiatan yang berhubungan dengan gamelan, pedalangan merupakan bidang yang mengelola kegiatan yang berhubungan dengan pedalangan, seperti wayang. Sedangkan teatre tradisi adalah bidang yang berhubungan dengan kegiatan teater, meliputi olah gerak, olah tubuh, dan olah vocal.

P : Pementasan apa saja yang sering dibuat UKM Kamasetra?

N : Pementasan yang sering dibuat oleh Kamasetra itu ada wayang kulit, kethoprak, tari garapan, dan Ramayana.

P : Persiapan apa saja yang dilakukan sebelum pementasan Ramayana ?

- N : Persiapannya adalah kita latihan rutin jauh-jauh hari. Latihan awal dari perbidang, lalu saat mendekati hari H latihan bersama-sama, karena kita selalu memberi perubahan baik iringan maupun gerak pada setiap pementasan.
- P : Seperti apa bentuk musik iringan sendratari Ramayana khususnya dalam adegan Shinta hilang?
- N : Iringan sendratari Ramayana itu berbentuk gending-gending Jawa, notasinya ada yang membuat sendiri dan ada yang sudah notasi atau gending jadi, seperti gangsaran, lancaran, srepeg, sampak, ketawang.
- P : Apa fungsi musik iringan Sendratari Ramayana?
- N : Fungsi iringan sendratari Ramayana itu yang paling dominan untuk mengiringi tari.
- P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai sarana hiburan?
- N : Kalau menurut saya iringan sendratari Ramayana itu kalau untuk sebagai hiburan kurang pas, karena iringan itu fungsinya untuk mengiringi tari bukan untuk pagelaran musik sendiri. Jadi, menurut saya itu kurang masuk.
- P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai sarana komunikasi?

N : Irian gamelan sendratari Ramayana itu selain untuk pengiring tari juga untuk komunikasi baik antara sesama penari maupun antara penari ke penonton. Salah satu contohnya iringan dengan tembang. Tembang merupakan komunikasi penari dengan penari dalam sebuah adegan, dan tembang itu adalah sebuah informasi yang disampaikan ke penonton agar penonton tahu maksud cerita.

P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai pengungkap emosional?

N : Kalau menurut saya, iya. Sendratari Ramayana itu menceritakan banyak adegan-adegan yang membutuhkan rasa, jadi untuk memunculkan rasa itu perlu sebuah iringan.

P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai penghayat keindahan?

N : Menurut saya itu tidak masuk itu. Soalnya iringan itu hubungannya dengan tari, bukan berdiri sendiri. Kalau iringannya itu berdiri sendiri, lha itu baru masuk.

Yogyakarta 15 Juni 2014



Sholahudin Agfi Ramadhan

Hasil wawancara dengan Adi Sulistyono selaku pengrawit UKM Kamasetra pada tanggal 13 Juni 2014.

P : Tahun berapa UKM Kamasetra didirikan?

N : Sekitar tahun 1983an.

P : Bidang apa saja yang ada di UKM Kamasetra?

N : Dulu ada 3 bidang, yaitu seni tari, karawitan, dan teater tradisi. Tapi sekarang tambah satu lagi, yaitu pedalangan.

P : Pementasan apa saja yang sering dibuat UKM Kamasetra

N : UKM Kamasetra itu banyak menyelenggarakan pentas, di luar kampus maupun di dalam kampus. Pementasan yang sudah dibuat kamasetra yang paling rutin adalah Ramayana Prambanan. Kalau yang lain ya seperti pementasan rutin dari program pengurus, contohnya kethoprak.

P : Seperti apa bentuk musik iringan sendratari Ramayana khususnya dalam adegan Shinta hilang?

N : Bentuk iringannya adalah gending-gending garapan dan gending yang sudah jadi. Gending garapan itu kita membuatnya tetap sama dengan skema gending-gending pada umumnya, seperti lancaran, itu skemanya 16 ketukan dalam satu gongannya. Skema itu sama seperti lancaran pada umumnya, cuma notasinya kita buat sendiri. Bentuk musik secara keseluruhan dalam iringan Ramayana menggunakan gangsan sebagai jembatan, jembatan antara gending yang satu dengan gending yang lain.

Kita juga menggunakan lancaran, untuk irama-irama ceria atau energic/lincah, untuk irama sedih kita menggunakan ketawang. Kita juga menggunakan srepeg sebagai perpindahan adegan, selain itu srepeg juga kita pakai untuk adegan-adegan sedih, khawatir, dan awal mula perkelahian. Untuk iringan tari rampak dan alusan kita menggunakan ladrang. Lalu untuk sampak kita gunakan untuk ending suatu perkelahian atau peperangan. Kita juga menggunakan palaran, palaran merupakan sebuah tembang macapat untuk penggambaran suasana hati penembangnya.

P : Apa fungsi musik iringan Sendratari Ramayana?

N : Tari itu kan butuh yang namanya ketukan, makanya fungsi iringan gamelan itu sebagai pengiring gerakan tari agar pas dengan ketukan. Tari tanpa ketukan yang dihasilkan dari iringan tidak akan berjalan, jadi fungsi iringan itu yang paling menonjol adalah untuk mengiringi tarian.

P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai sarana hiburan?

N : Kalau iringannya itu berdiri sendiri ya itu memang sebagai hiburan, seperti saat awal atau pembukaan sendratari Ramayana. Tetapi ketika iringan sudah menjadi satu dengan tari, itu sudah tidak masuk lagi kalau dikatakan sebagai hiburan karena fungsinya sudah menjadi iringan.

P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai sarana komunikasi?

- N : Fungsi musik sebagai sarana komunikasi kalau untuk penari, iya, dan secara tidak langsung kalau sama penonton, iya. Musik gamelan kan mengiringi tari, dan ini berdua sebagai sarana komunikasi ke penonton.
- P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai pengungkap emosional?
- N : Dalam iringan sendratari Ramayana selain untuk ritme dalam tarian dipilihlah nada-nada yang fungsinya membangun suasana. Komposisi dari nada-nada itu dipilih tidak sembarangan, misalnya untuk adegan yang sedih, dipilih yang nada-nada komposisinya yang sedih dengan tidak melupakan ketukan. Jadi musik iringan sendratari Ramayana itu memang sebagai pengungkap emosional para penari dalam setiap adegan Ramayana.
- P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai penghayat keindahan?
- N : penghayat keindahan sebuah musik itu bisa dinikmati ketika musik itu bermain sendiri, seperti pementasan gamelan, nah kalau untuk iringan ramayana sepertinya kurang masuk soalnya iringan itu mengikuti tarian bukan berdiri sendiri.

Yogyakarta 13 Juni 2014



Adi Sulistyono

Hasil wawancara dengan Iwan Mustofah selaku penari UKM kamasetra pada tanggal 11 Juni 2014

P : Tahun berapa UKM Kamasetra didirikan?

N : UKM Kamasetra didirikan tahun 1983.

P : Siapa pendirinya?

N : Pendirinya ada beberapa tokoh, yaitu Bambang Saptono dari jurusan ilmu pendidikan, Wardoko dari bahasa jawa, dan Bambang Prayoga dari juran seni rupa.

P : Bidang apa saja yang ada di UKM Kamasetra?

N : Sampai saat ini UKM Kamasetra memiliki 4 bidang, yaitu seni tari, karawitan, pedalangan, dan teater tradisi. Entah nanti kedepannya mau nambah bidang lagi atau tidak kita belum tahu, karena dulu awalnya kamasetra hanya memiliki 3 bidang, lalu saat ini tambah 1 bidang, menjadi 4 bidang.

P : Pementasan apa saja yang sering dibuat UKM Kamasetra

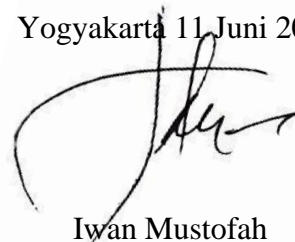
N : UKM Kamasetra itu termasuk UKM yang aktif, aktif dalam berkegiatan, aktif dalam menyelenggarakan pementasan. Dalam setiap tahunnya itupasti UKM Kamasetra selalu membuat minimal 2 pementasan. Selain itu UKM Kamasetra tidak pernah absen mengikuti SELEKDA, yakni Seleksi Daerah khusus seni tari. Selain itu kamasetra juga selalu dipercaya untuk mengisi pementasa sendratari Ramayana dari pihak Prambanan.

P : Seperti apa bentuk musik iringan sendratari Ramayana khususnya dalam adegan Shinta hilang?

- N : Benrtuk iringan sendratari Ramayana itu strukturnya seperti gending-gending pada umumnya yaitu menggunakan lancar, mengunakan samapak, srepeg, ketawang, ladrang, gangsar, dan palaran. Semua itu ada yang dibuat sediri notasinya dan ada yang sudah gending baku.
- P : Apa fungsi musik iringan Sendratari Ramayana?
- N : Fungsi iringan dalam sendratari Ramayana salah satunya adalah sebagai pengiring tari, karena iringan menuntun penari dalam setiap gerakan tari. Iringan juga memberikan rasa greged, baik kepada penari maupun penontonnya.
- P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai sarana hiburan?
- N : Tidak. Kalau dalam sendratari Ramayana itu musik iringannya bukan sarana hiburan. Kalau yang menjadi hiburan itu sendratarnya, bukan iringannya.
- P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai sarana komunikasi?
- N : Komunikasi itu selalu ada dalam pementasan, baik komunikasi penari dengan penari, penari dengan penonton, bahkan penari dengan pengrawit. Melalui iringan dalam sebuah sendratari komunikasi itu dapat tersampaikan, karena dalam sendratari Ramayana tidak ada dialog. Nah, iringin itu merupakan iringan pengganti dialog.
- P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai pengiring tari-tarian?

- N : Ya seperti yang saya sampaikan diatas tadi. Iringan sendratari Ramayana itu pada dasarnya adalah sebagai pengiring tarian. Karena ini bukan tari bentuk, melainkan sendratari.
- P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai pengungkap emosional?
- N : Iringan dalam sebuah sendratari itu sangat penting, karena di dalam sebuah iringan gamelan selain untuk ritme si penari juga ikut memunculkan dan menguatkan ekspresi-ekspresi yang sedang ditarikan oleh penari. Jadi, selain untuk mengiringi tari musik iringan itu juga sebagai pengungkap emosional para penari.
- P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai penghayat keindahan?
- N : Ya kalo yang menonton itu sedang tidur itu bisa sebagai penghayat, tapi ketika si penonton itu sambil melihat drama tarinya ya pasti tidak masuk sebagai penghayat keindahan, karena iringan tidak berdiri sendiri, melainkan iringan berjalan dengan sendratarinya. Jadi menurut saya itu tidak masuk.

Yogyakarta 11 Juni 2014



Iwan Mustofah

Hasil wawancara dengan Dida Prasetya selaku alumni pada tanggal 15 Juni 2014.

P : Tahun berapa UKM Kamasetra didirikan?

N : Kalau tidak salah tahun 1983.

P : Siapa pendirinya?

N : Yang saya tahu ada 3 tokoh, tapi yang saya ingat itu satu, yaitu Bambang Prayoga dari FBS.

P : Bidang apa saja yang ada di UKM Kamasetra?

N : Kalau dulu ada 3 bidang, tapi sekarang seandainya tambah bidang lagi yaitu bidang pedalangan.

P : Pementasan apa saja yang sering dibuat UKM Kamasetra

N : Kalau pementasan rutin UKM Kamasetra itu Ramayana, itu rutin setiap tahun.

P : Seperti apa bentuk musik iringan sendratari Ramayana khususnya dalam adegan Shinta hilang?

N : Musik iringan sendratari Ramayana itu garapan sendiri, ya seperti lancar, gangsaan, sampak, srepeg, dan masih banyak lagi. Nanti lihat di notasinya saja.

P : Apa fungsi musik iringan Sendratari Ramayana?

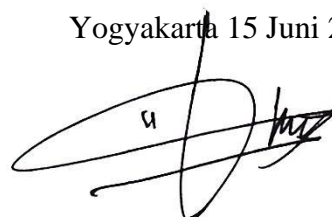
N : kalau fungsi musiknya ya sebagai iringan tarinya, itu yang paling baku.

P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai sarana hiburan?

N : Kalau untuk sendratari Ramayana itu memang bisa sebagai hiburan masyarakat, tapi kalau iringannya itu fungsinya bukan untuk hiburan.

- P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai sarana komunikasi?
- N : iringan ramayana itu bisa menyampaikan cerita yang dibangun dalam sendratari kepada penonton, sehingga penonton mengerti apa yang diceritakan dalam sendratari tersebut.
- P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai pengungkap emosional?
- N : Menurut saya itu masuk sekali itu, karena tanpa iringan penari tidak dapat membangun rasa sesuai dengan tokoh yang diperankan. Jadi, iringan dalam sendratari Ramayana itu sangat mendukung sekali untuk mengungkapkan emosional para penari.
- P : Apakah fungsi musik iringan Sendratari Ramayana sebagai penghayat keindahan?
- N : Sepertinya tidak karena iringan sejatinya untuk mengiringi sendratari kalau dalam sendratari ramayana, beda lagi kalau dalam pagelaran atau pertunjukan gamelan.

Yogyakarta 15 Juni 2014.



Dida Prasetya

**NOTASI IRINGAN RAMAYANA ADEGAN SHINTA ILANG
UKM KAMASETRA**

Ladrang Alas Dandaka: . . १ ७ 321⁽⁶⁾

|| 33 . . 3353 56¹6 5323

.235 2353 1123 123⁽²⁾

. . 23 1232 .123 2126

. . 6¹ 2165 .356 216⁽⁵⁾

22.3 1232 3565 3212

.6². 6²32 1121 321⁽⁶⁾||

Isen-isen balungan: Rahwana datang

321 321 321 . . .

356 666 666 . . .

2 . . . 563 . . . 333 333 . . .

Gangsaran:⁽⁵⁾

Lancaran Kidang: 216⁽⁵⁾

|| i6i5 623⁵ 3232 123⁽⁵⁾||

Ngracik:

|| i6i5 i6i5 i652 123⁵

3132 3132 2223 123⁽⁵⁾||

TembangSinta:

*Dhuh kakang mas pujaningwang
kawula darbe punagi
kidang kencana mrak ati*

Srepeg: $\begin{array}{ccccccc} & & & & & & \textcircled{5} \\ \parallel & 6 & 5 & 6 & 5 & 6 & 2 & 3 & \widehat{5} & 2 & 3 & 5 & 6 & 1 & 5 & 3 & \widehat{2} \\ & 6 & 2 & 3 & 2 & 6 & 5 & 3 & \widehat{2} & 6 & 5 & 2 & 6 & 5 & 2 & 3 & \textcircled{5} \\ & & & & & & & & & & & & & & & & \parallel \end{array}$

*Singgah-singgah kala singgah
Pan suminggah
Durgakala sumingkir (genjleng 1)*

Srepeg: $\begin{array}{ccccccc} & & & & & & \textcircled{5} \\ \parallel & 6 & 5 & 6 & 5 & 6 & 2 & 3 & \widehat{5} & 2 & 3 & 5 & 6 & 1 & 5 & 3 & \widehat{2} \\ & 6 & 2 & 3 & 2 & 6 & 5 & 3 & \widehat{2} & 6 & 5 & 2 & 6 & 5 & 2 & 3 & \textcircled{5} \\ & & & & & & & & & & & & & & & & \parallel \end{array}$

Rahwana datang: 216 $\textcircled{5}$
Lancaran $\begin{array}{ccccccc} \parallel & 2 & 5 & 2 & 5 & 2 & 5 & 2 & \widehat{1} & 2 & 5 & 2 & 5 & 2 & 5 & 2 & \widehat{1} \\ & 5 & 5 & 6 & 1 & 5 & 6 & 1 & \widehat{6} & 5 & 1 & 5 & 2 & 5 & 3 & 2 & \textcircled{1} \\ & & & & & & & & & & & & & & & & \parallel \end{array}$

Sampak $\widehat{6} \parallel 2222 \ 222 \textcircled{6} \parallel$

Ketawang : $216 \textcircled{5}$
Umpak: . 621 5621 3565 216 $\textcircled{5}$
Ngelik: . 621 5612 3232 356 $\textcircled{5}$
 . 621 5612 3232 356 $\textcircled{5}$
 33.. 1121 2165 323 $\textcircled{1}$
Isen-isen:
 $\textcircled{1} \parallel 23 \widehat{5} \ 23 \widehat{5} \ 32 \widehat{1} \ 11 \widehat{1} \parallel$

Srepeg: $\dots \textcircled{5}$

$\begin{array}{ccccccc} \parallel & 1515 & 235\widehat{6} & 1561 & 653\widehat{2} & & \\ 6262 & 653\widehat{2} & 1121 & 653\textcircled{5} & \parallel & & \end{array}$

Lancaran Kidang: 216⁵
 ||1615 623⁵ 3232 123⁵||
Ngracik:
 ||1615 1615 1652 123⁵
 3132 3132 2223 123⁵||

Cakilan;Jangkrik Genggong:5
 $|| \overset{\wedge}{3} \overset{\wedge}{2} \overset{\wedge}{3} \overset{\wedge}{5} \overset{\wedge}{6} \overset{\wedge}{1} \overset{\wedge}{6} \overset{\wedge}{5} \overset{\wedge}{6} \overset{\wedge}{1} \overset{\wedge}{6} \overset{\wedge}{5} \overset{\wedge}{3} \overset{\wedge}{2} \overset{\wedge}{3} \overset{\wedge}{5} ||$

Kemuda Rangsang: ⑤

15	15	12	35	66	56	53	12
62	62	65	32	53	23	12	35

Sampak: 5 || i i i i 6 6 6 6 i i i i 5 5 5 5 ||

Palaran: Rama Kelangan Sinta

*Aduh yayi garwaku wong manis²
⁶ywa kongsi ⁵ngandhelong
⁶teka yayi mendra saka kene⁶
²pun kakang tan⁶ bakal cidreng janji
²mesthi sun upadi
²tinemu¹ rahayu*

Srepeg : 212⁽¹⁾
 $\| 66\overset{\frown}{i}6 \ 532\overset{\frown}{3} \ 2121 \ 3565 \ 232\overset{\frown}{1}$
 $3565 \ 321\overset{\frown}{2} \ 5316 \ 216\overset{\frown}{5} \ i5i5 \|$

Lanc.Jatayu: 216⁽⁵⁾
 $\| .6.5 \ .6.5 \ .654 \ 242\overset{\frown}{1}$
 $.5.1 \ .5.1 \ .5.1 \ 235\overset{\frown}{3}$
 $123. \ 123. \ 2321 \ .6.\overset{\frown}{5} \|$

Srepeg: ⁽⁵⁾
 $\| 6565 \ 653\overset{\frown}{2} \ 3232 \ 321\overset{\frown}{6}$
 $5656 \ 353\overset{\frown}{2} \ 3216 \ 216\overset{\frown}{5} \|$

Sampak ⁽⁵⁾
 $\| 5555 \ 666\overset{\frown}{6} \ 4444 \ 124\overset{\frown}{5} \|$

Ketawang : . . . ⁽⁵⁾
 $55.. \ 6165 \ .532 \ 123\overset{\frown}{5}$
 $11.. \ 1165 \ 2353 \ 212\overset{\frown}{1}$

Sampak: ⁽¹⁾
 $\| 5555 \ 2222 \ 111\overset{\frown}{1} \|$

Mukswa : ⁽¹⁾
 $\| .5.\overset{\frown}{1} \ .5.\overset{\frown}{1} \ .5.\overset{\frown}{1} \ 532\overset{\frown}{1} \|$

Surat Keterangan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hefri Muharyanto
Umur : 22 tahun
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Karang malang
Jabatan : Ketua

Menerangkan bahwa,

Nama : Taufik Ardiyanto
NIM : 10208244026
Jurusan : Pendidikan Seni Musik
Fakultas : Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan kegiatan observasi dan wawancara guna memperoleh data-data tentang fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang di UKM .Kamasetra. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Juni 2014

Yang membuat pernyataan

Hefri Muharyanto

Surat Keterangan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sholahudin Agti Pamadnan
Umur : 21 th.
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jl. Kahuray
Jabatan : Wargan

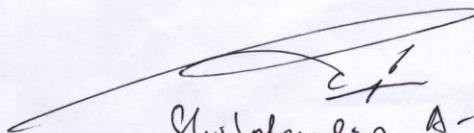
Menerangkan bahwa,

Nama : Taufik Ardiyanto
NIM : 10208244026
Jurusan : Pendidikan Seni Musik
Fakultas : Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan kegiatan observasi dan wawancara guna memperoleh data-data tentang fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang di UKM Kamasetra. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Juni 2014

Yang membuat pernyataan


Sholahudin A-R.

Surat Keterangan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adi Sulistyono
Umur : 26 tahun
Pekerjaan : Guru
Alamat : Magelang
Jabatan : Pengrajin

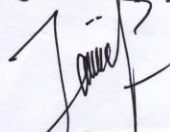
Menerangkan bahwa,

Nama : Taufik Ardiyanto
NIM : 10208244026
Jurusan : Pendidikan Seni Musik
Fakultas : Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan kegiatan observasi dan wawancara guna memperoleh data-data tentang fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang di UKM Kamasetra. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Juni 2014

Yang membuat pernyataan


Adi Sulistyono

Surat Keterangan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dida Prasetya N
Umur : 26 tahun
Pekerjaan : Wiraswasta
Alamat : Magelang
Jabatan : Alumni

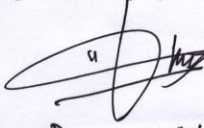
Menerangkan bahwa,

Nama : Taufik Ardiyanto
NIM : 10208244026
Jurusan : Pendidikan Seni Musik
Fakultas : Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan kegiatan observasi dan wawancara guna memperoleh data-data tentang fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang di UKM Kamasetra. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Juni 2014

Yang membuat pernyataan


Dida Prasetya N

Surat Keterangan Penelitian

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Iwan Mustofah
Umur : 25 tahun
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Surakarta
Jabatan : Penari

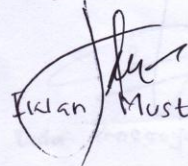
Menerangkan bahwa,

Nama : Taufik Ardiyanto
NIM : 10208244026
Jurusan : Pendidikan Seni Musik
Fakultas : Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan kegiatan observasi dan wawancara guna memperoleh data-data tentang fungsi dan bentuk musik iringan sendratari Ramayana dalam adegan Shinta ilang di UKM Kamasetra. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Juni 2014

Yang membuat pernyataan


Iwan Mustofah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/32-01

10 Jan 2011

Nomor : 196/UN34.12/PSM/VI/2014

Lampiran :

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.

Wakil Dekan I

FBS UNY

Dengan hormat,

Menanggapi surat dari Saudara:

Nama : Taufik Ardiyanto

No. Mhs. : 10208244026

Jur/Prodi : Pendidikan Seni Musik

Lokasi Penelitian : UKM Kamasetra Universitas Negeri Yogyakarta

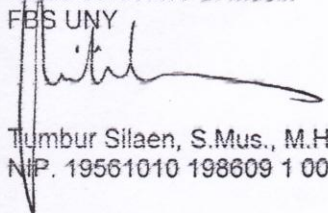
Judul Penelitian : Fungsi dan Bentuk Musik Iringan Sendratari Ramayana dalam
Adegan Shinta Ilang UKM Kamasetra

Pelaksanaan : Juni – Agustus 2014

Berkaitan dengan hal itu, mohon kepada Ibu untuk berkenan menerbitkan Surat Ijin
Survey/Observasi/Penelitian.

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Hormat kami
Ketua Jurusan PS. Musik
FBS UNY


Tumbur Silaen, S.Mus., M.Hum
NIP. 19561010 198609 1 001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 756/UN.34.12/DT/VI/2014
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

10 Juni 2014

**Kepada Yth.
Ketua UKM Kamasetra UNY**

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**FUNGSI DAN BENTUK IRINGAN SENDRATARI RAMAYANA DALAM ADEGAN SHINTA ILANG UKM
KAMASETRA**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : TAUFIK ARDIYANTO
NIM : 10208244026
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Musik
Waktu Pelaksanaan : Juni – Agustus 2014
Lokasi Penelitian : UKM Kamasetra UNY

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001